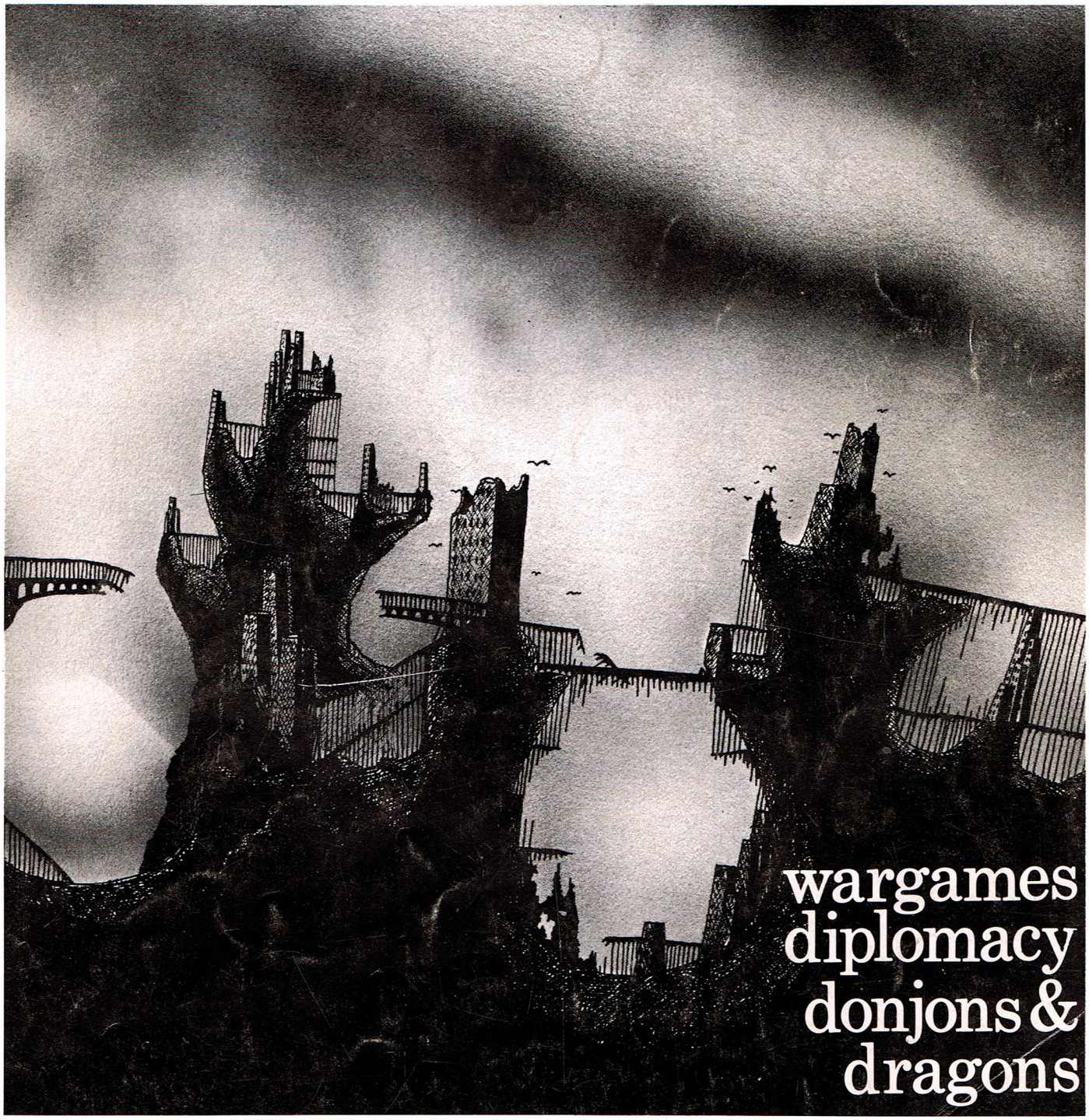
Trimestriel
Février 81

9F/N°3
SUISSE 4 FS
BELGIQUE 65 FB
CANADA 2,25 $C
USA 2 $

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



CASUS BELLI n° 3
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : 563-01-02.
Patronné par la **FFJSST,**
150, av. d'Italie,
75013 PARIS,
Tél. : 589-04-23
Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur de la publication :
Paul Dupuy
Directeur administratif
et financier :
Jean-Pierre Beauvalet

Rédaction et publicité :
CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : 563-01-02
Périodicité : trimestrielle
Rédacteur en chef :
François Marcela-Froideval
Maquette : Didier Guiserix
Illustrations :
D. Guiserix
M. F. Von Wanzenried
Imprimerie :
DEFI-PARIS
Tél. : 362-87-15

Dépôt légal n° 391
1er Trimestre 1981
Commission paritaire n° 63264

Copyright CASUS BELLI 1981

Sommaire

☐ **LES DERNIERES BATAILLES DE NAPOLEON**
Jean Jacques Petit **4**

☐ **GREAT WAR IN THE EAST**
Frédéric Armand **8**

☐ **DEVINE QUI VIENT DINER CE SOIR ?** **12**

☐ **LE MODULE :**
LE GUET DES HAUTES TERRES
Fabrice Sarelli **16**

☐ **... A L'USAGE DU DM DEBUTANT**
Thierry Martin **22**

☐ **A L'AUBE D'UNE GUERRE : 1900**
Michel Brivot **24**

☐ **LA BATAILLE DE FLEURUS**
Henri Gregoire **28**

☐ **NOUVELLES DU FRONT** ——— **31**

Editorial

Bonjour,
Voici notre troisième rendez-vous... Après les toussotements du début, Casus Belli a, enfin, atteint sa vitesse de croisière.

Nous avons, dans ce numéro, varié les plaisirs. Regardez plutôt : nous avons suivi Napoléon dans ses Dernières Batailles, composé un nouveau module « Le Guet des Hautes Terres » pour les « apprentis-D.M. », renoué avec Diplomacy, pour lequel nous démarrons, d'ailleurs, une série d'analyses détaillées sur la technique et la psychologie à déployer dans ce « monument », joué à Fleurus, invité des nouveaux monstres, etc.
Nous avons en outre ouverts nos colonnes à de nouveaux collaborateurs...

Mais c'est à vous de prendre la parole. Ecrivez-nous, faites-nous part de vos idées, vos désirs et intérêts, contactez-nous si vous voulez créer un club, vous faire connaître. Les « Nouvelles du Front » sont le miroir de votre activité ; souhaitons qu'elles prennent une double page dans le n° 4 !
CASUS BELLI se met à votre écoute... Manifestez-vous !
A bientôt.

La rédaction.

ABONNEZ-VOUS A

CASUS BELLI

BULLETIN D'ABONNEMENT A CASUS BELLI
Pour ne manquer aucun numéro de **CASUS BELLI** abonnez-vous. 1 an, 4 numéros : 30 F par mandat lettre, chèque postal, chèque bancaire à l'ordre de
CASUS BELLI, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.

NOM ..... Prénom.....
Adresse ....
Code Postal ..... signature obligatoire :

Les dernières batailles de Napoléon

Napoléon réfléchit. La promptitude des décisions, la sûreté en soi, les raisons-mêmes de ce dernier combat feront que le beau mécanisme des campagnes de 1805-1806 et 1809 sera grippé. Pourtant, tout avait bien commencé ; en moins de trois mois une armée de 124 000 hommes est mise sur pied.

Avec l'aide de Carnot il réorganise la garde nationale :

- 200 000 hommes pour la défense des places sont disponibles ;
- 56 000 hommes formant les points d'observation sur les Alpes et le Rhin et à Belfort.

Son armée, des soldats aguerris, une cavalerie bien commandée, la meilleure artillerie d'Europe, a un moral excellent. Les anciens officiers demi-soldes, reprennent du service avec enthousiasme. Seul fait défaut, le haut commandement. Des maréchaux, les meilleurs sont morts, et les autres en fuite ou trop âgés, il ne reste que les incompétents... C'est malheureusement à eux que l'Empereur donnera les plus grandes responsabilités :

- Grouchy, nouvellement promu, excellent cavalier mais chargé d'un commandement trop important, ne sera pas à la hauteur de la tâche qui l'attend.
- Ney rappelé in-extremis, par ses hésitations, privera l'Empereur d'une victoire à Quatre bras.
- Soult, traître en 1814, déconsidéré par l'armée, fut nommé Major Général ; bon tacticien, homme d'action, mais sans expérience et manquant totalement des qualités nécessaires au chef d'un grand quartier général.
- Berthier, grand chef d'état major, n'avait jamais quitté l'Empereur depuis la campagne d'Italie de 1796, pouvant interpréter et transmettre avec efficacité ses ordres. Hélas, se jette d'une fenêtre le 1er juin à Bamberg. Il est certain que sa présence aurait changé le déroulement de cette campagne.

L'armée du nord comprend : cinq corps d'armée, la Garde, une réserve de Cavalerie divisée en quatre corps. Drouet d'Erlon commande le 1er corps : 21 000 hommes ; Reille le deuxième : 23 000 hommes ; Vandamme le troisième : 17 000 ; Gérard le quatrième : 16 000 ; Mouton le cinquième : 10 000 ; Drouot la Garde : 19 000 hommes. Le 1er corps de Cavalerie, Pajol 2 800 chevaux ; le deuxième Excelmans 3 300 chevaux, le troisième Kellerman, 3 700 chevaux, Milhaud 3 000 chevaux.

Les coalisés, préparant l'invasion du Nord de la France, formaient quatre armées :

- Les Anglo-Néerlandais 100 000 hommes de Bruxelles à la Mer du Nord ;
- les Prussiens 135 000 hommes de Namur à Liège ;
- les Austro-Bavarois 250 000 hommes sur la Frontière alsacienne ;

• les Russes 220 000 hommes arrivant par Cassel et Coblence.

L'Empereur hésite : la défensive ? choisir son terrain pour une guerre qui deviendrait nationale ; l'offensive ? battre l'étranger pour se rallier les ennemis intérieurs. La politique s'imposant au chef de guerre, sa décision est prise, Charleroi est le point charnière où déjà les avant-postes de Wellington et Blücher dont leurs jonctions. Suivant une stratégie souvent employée, le plan de Napoléon est de faire irruption entre les deux, d'attaquer en coup de foudre afin d'accentuer la séparation et de les battre l'un après l'autre.

Le 14 juin, l'armée est rassemblée aux environs de Beaumont. Bivouac sous la pluie, feux soigneusement cachés, les corps d'armée barbotant dans la boue.

Le 15 à trois heures du matin l'armée se met en marche sur trois colonnes, Reille et d'Erlon sur Marchienne, Vandamme sur Lobau, la Garde et la réserve de Cavalerie sur Charleroi, Gérard sur Châtelet.

A midi le corps de Reille ouvre la voie sur Marchienne par le 2e léger qui repousse un bataillon prussien qui défendait le pont. A la même heure les sapeurs et les marins de la garde ayant détruits les barricades barrant le pont de Charleroi, Napoléon fait charger la cavalerie de Pajol qui repousse les Prussiens jusque dans les faubourgs de Gilly.

A 15 heures, Napoléon donne l'ordre à Reille de marcher sur Gosselies et d'attaquer l'ennemi qui paraît s'y trouver, d'Erlon le suivra. Les lenteurs inévitables pour l'écoulement d'une armée sur des ponts étroits profitent aux Prussiens. Presque tout le 1er corps est en retraite sur Fleurus. Retraite en bon ordre et le plus lentement possible pour protéger la concentration Prusienne au nord de Ligny.
Le bois de Fleurus est occupé par les Prussiens. Pajol et Excelmans sont à Gilly ; la brigade Pirch II (6 500 hommes) en retraite depuis Charleroi est devant eux ; Grouchy s'impatiente, il lui faudrait de l'infanterie et de l'artillerie pour les déloger.

Le 3e corps arrive vers 17 heures, l'attaque commence à 18 heures, l'infanterie déployée en trois colonnes, Grouchy avec la division Excelmans sur la droite pour se porter au-delà des bois. Les Prussiens très vite bousculés se retirent en bon ordre sur Lambusart et Fleurus.

Vers 11 heures, la situation est : Pajol à Lambusart, Grouchy et Excelmans à Campenaire, Vandamme dans les bois de Fleurus, la Garde entre Gilly et Charleroi, Ney et les 1er et 2e corps sur l'axe Charleroi-Bruxelles, occupent Frasnes, Gosselies, Jumet. Le 4e corps sur la rive droite de la Sambre. Ziethen et le 1er corps prussien occupent Fleurus.

16 juin, 5 heures du matin, Grouchy signale que des colonnes prussiennes sortant de Fleurus se dirigent vers Bryes, St-Amand, Point du Jour.

Vers 8 heures Napoléon donne l'ordre à Ney d'occuper Quatre Bras avec les 1er et 2e corps et la Cavalerie de Kellerman. Pour l'Empereur, cette position n'est que le début d'une marche sur Bruxelles qui devrait s'effectuer dès le lendemain 7 heures quand il en aura fini avec les Prussiens.

Vers 9 heures des renseignements indiquent des

L'ŒUF CUBE
VOUS PROPOSE
LES WARGAMES
LA SCIENCE-FICTION
ET LES ROLE-PLAYING
DE TOUS LES ÉDITEURS

SIMULATION PUBLICATION
AVALON HILL
BATTELINE
GAME DESIGNER WORKSHOP
EON GAMES
TSR HOBBY GAMES
INTERNATIONAL TEAM
FANTAC GAMES
METAGAMING CONCEPT
FANTASY GAMES UNLIMITED
Y A QUIN TO
CHAOSIUM
DIMENSION SIX INC.
GAMES LINE
J.P. DEFIEUX
OPERATIONAL STUDY GROUP
PHOENIX GAMES
CONFLICT INTERACTION ASS.
GAMESCIENCE

L'ŒUF CUBE
24, RUE LINNÉ
75005 PARIS
TÉL. : 587.28.83

masses ennemies du côté de Quatre Bras ; l'Empereur considère que ce qui vient par la route de Bruxelles est peu dangereux.

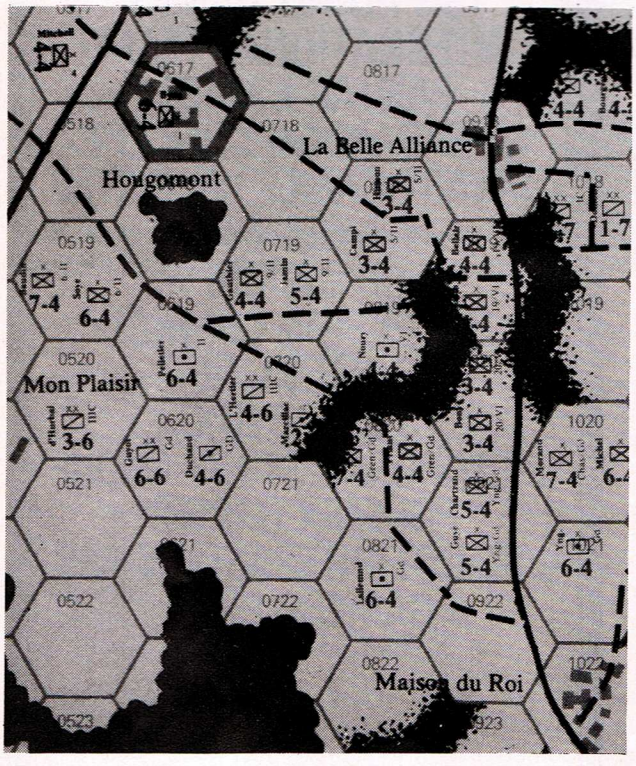
Jusqu'à 11 heures, l'Empereur ne connaît ni les positions, ni l'importance de l'armée Prusienne ; peu à peu le voile se déchire, le 2e corps prussien traverse Sonbreffe. Le 1er corps occupe Brye Ligny et St-Amand, le 3e corps arrive, la concentration des forces de Blücher s'opère sans difficulté.

Les deux dernières divisions du Général Gérard n'arriveront qu'à 2 heures, tout sera prêt pour la bataille que l'Empereur veut décisive. Ney n'ayant devant lui que des « troupes mineures » interviendra sur la droite et les arrières Prussiens. La destruction obtenue, on filera sur Bruxelles, l'Europe s'inclinant devant Napoléon redevenu « l'Empereur ».

Ici commence le jeu.

Les dernières batailles de Napoléon *(édition SPI).*

Quatre cartes sont rassemblées, couvrant un territoire de Fleurus et Gosselies au Sud, jusqu'à Wavre et Waterloo au Nord. Les règles sont celles des jeux napoléoniens de S.P.I. avec des nouveautés intéressantes que nous verrons par la suite.



La particularité est que chacune de ces cartes peut se jouer séparément, représentant les trois affrontements et la malheureuse poursuite qui se déroula entre le 16 juin 14 heures et le 18 juin 21 heures. L'échelle est au niveau des brigades pour les unités, les commandants d'armée et les officiers de corps d'armée sont représentés.

Les officiers n'ont d'influence que sur les unités de leurs corps et doivent se trouver dans un rayon de 3 hexagones.

Napoléon et les commandants Ney et Grouchy pour la France, Wellington et le Prince d'Orange pour les Britanniques et Blücher pour les Prussiens ont une valeur numérique correspondant à leur capacité de commandement qui elle-même représente le nombre d'officiers ou d'unités que le commandant peut avoir sous ses ordres. Les unités appartenant à un corps non commandé ne peuvent attaquer.

Il faut une stratégie bien établie car dans une armée certains corps ne pourront être commandés, la capacité des officiers étant assez faible :

- 2 pour Blücher ayant sous ses ordres quatre corps,
- 1 pour Ney qui au début de la campagne commande trois corps,
- Grouchy 2,
- Napoléon 3.

Les Britanniques sont un peu plus avantagés :

- 4 pour Wellington,
- 1 pour le Prince d'Orange.

Une autre règle intéressante est la démoralisation par corps d'armée, chaque corps ayant un taux différent. Les règles de commandement et de démoralisation par corps ne sont valables que pour la campagne.

Deux stratégies s'offrent au joueur Français :

- maintenir les Prussiens et battre les Anglais au fur et à mesure de leur arrivée, mais dans ce cas, un bon joueur Anglais sera très prudent et rassemblera ses troupes avant de les envoyer au combat ;
- ou la plus logique (envisagée par Napoléon) maintenir les Anglais à l'aide du 2e corps et du corps de Cavalerie Kellerman, amener très vite le 1er corps sur le flanc de l'armée Prusienne, en organisant à ce moment une offensive générale avec la Garde.

Si le joueur Français n'arrive pas à mettre hors combat l'une des deux armées alliées avant le 17e tour, il aura beaucoup de difficultés pour gagner cette campagne. Le joueur Anglais a intérêt à se dérober tant que l'ensemble de ses renforts ne sont pas arrivés (13e tour) mais aussi à inquiéter quelques corps Français (exercice stratégique très difficile). Le joueur Prussien doit jouer son atout dès les premiers tours avant l'arrivée hypothétique du 1er corps de d'Erlon. Dans tous les cas, le joueur Français sortira difficilement victorieux de cette campagne.
Découvrons maintenant chacun des quatre jeux.

Ligny

C'est la bataille la plus équilibrée des jeux séparés. Le gros de l'armée Française se trouve face aux Prussiens ; ces derniers ont leur aile droite, dans les villages de Ligny, St-Amand, Brye et Wagnelée, position excellente pour la défensive.

Le 3e corps formant l'aile gauche est éparpillé sur une quinzaine d'hexagones. Le centre est dégarni, mais attention au piège si l'on engouffre le gros de l'armée

Française dans cet entonnoir central sans préparation préalable...

Cette bataille se joue en huit tours : le joueur Français doit frapper vite. Si vous êtes en face d'un joueur Prussien prudent, une des meilleures tactiques est d'isoler son 3e corps à l'aide des 1er, 2e, 4e corps de cavalerie et prendre très rapidement les villages de Wagnelée et St-Amand avec le 3e corps de Vandamme, attaquer Ligny avec le 4e corps de Gérard. Ces positions acquises, déclencher une offensive générale avec la Garde qui s'infiltrera entre les villages de St-Amand et Ligny.

L'intérêt du joueur Prussien est de se maintenir sur une ligne Wagnelée, St-Amand, Ligny, et, au bon moment (quand la Garde intervient par exemple) attaquer, par Tongrinnelle et Boignée pour prendre l'armée Française à revers ; si les dés sont favorables le corps de Gérard est très vite encerclé.

Comme je l'ai dit, cette bataille est très équilibrée, la chance jouera un très grand rôle, mais contrairement à la première impression, le résultat final dépendra en grande partie du comportement du 3e corps Prussien.

Quatre Bras

Il est difficile au joueur Français de perdre la bataille de Quatre Bras. Le problème des wargames est, que nous avons une vue générale du champ de bataille et en plus, bien souvent nous savons exactement où et quand les renforts arrivent.

Ney a hésité et perdu cette bataille parce qu'il a cru un instant se trouver devant une force supérieure alors que les renforts alliés interviennent au compte-goutte.

Tel que le jeu se présente, les Français ont intérêt à mettre le « paquet » et à battre les alliés au fur et à mesure qu'ils rentrent en jeu. Bien sûr, le 1er corps que Ney a attendu si longtemps, doit intervenir très vite. Le déséquilibre de ce jeu permettra de donner un handicap à un joueur plus fort.

Wavre

Même problème et encore plus accentué que dans Quatre Bras. Il est évident que Grouchy ayant perdu l'armée Prussienne dans ce jeu, la retrouve et connaît exactement sa position.

Le désintérêt de cette simulation peut être évité en employant le système de la bataille navale. Il faudrait pour cela deux cartes, chaque joueur se trouvant à une distance suffisante pour ne pas voir les unités de son adversaire. Le joueur en phase indiquant les hexagones parcourus ; lorsque ceux-ci sont occupés, arrêter son mouvement et placer les unités ennemies sur l'hexagone en question. Quand tous les mouvements sont effectués les combats ont lieu avec les unités connues. Toutes unités d'artillerie tirant par bombardement sont repérées et doivent être placées sur la carte de l'adversaire.

Belle Alliance (Waterloo)

Je vais encore me répéter mais, connaissant l'heure et le lieu d'arrivée des Prussiens, le joueur Français est plus avantagé que Napoléon ; de plus, il est certain que Grouchy ne viendra pas. Ayant tous ces éléments en main et n'ayant à pousser que des bouts de carton, ne connaissant pas la fatigue physique, la Garde impériale en réserve n'est plus nécessaire.

En attaquant dès le premier tour le 2e corps à gauche le 1er à droite, le 6e et la Garde au centre, les résultats sont très vite satisfaisants et l'armée Britannique est presque toujours battue avant l'arrivée des Prussiens.

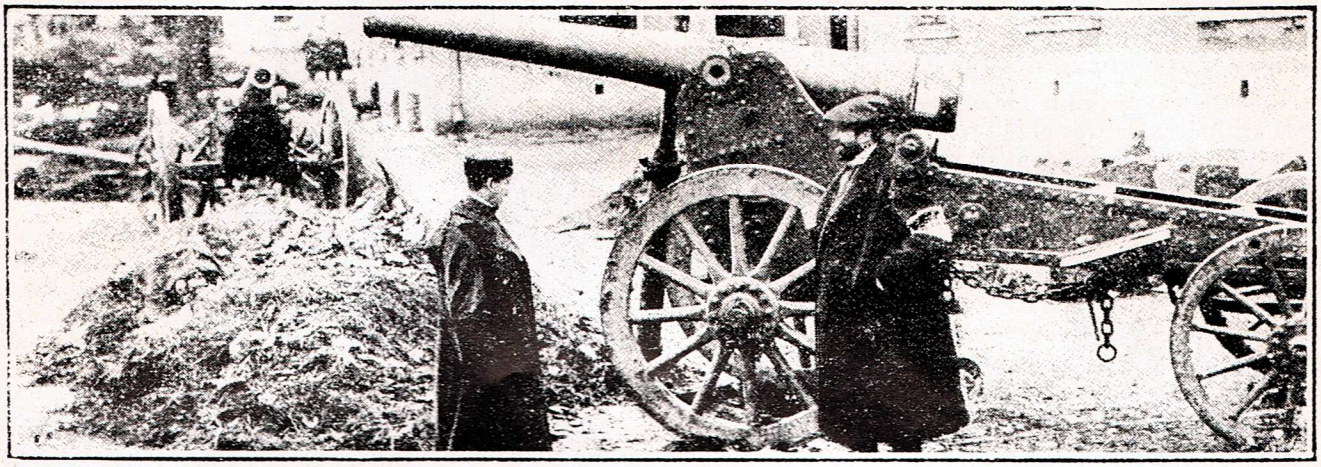
Pour rééquilibrer la partie, l'option de démoralisation par corps d'armée et que la règle 22.5 du jeu de campagne sont très efficaces. L'effet de cette règle est très dure pour les corps avoisinant et la Garde ; cette formation d'élite ne devra donc pas intervenir inconsidérément...

L'ensemble de ces simulations et surtout la campagne sont très réussies. Les qualités graphiques et historiques et le sérieux de cette publication font que ce jeu mérite amplement son succès commercial.

Dernier mot : je vous conseille d'organiser des batailles par paire : Quatre-Bras et Ligny, Waterloo et Wavre ; ceci donne plus de réalisme à l'enchaînement historique des événements. ■

Jean-Jacques Petit

The GREAT WAR in the EAST



PIÈCES DE CAMPAGNE PRISES AUX AUTRICHIENS PAR LES RUSSES, EN GALICIE

Quatre batailles sur le front oriental de 1914 à 1917. Avec :

- Serbia/Galicia
- Von Hindenburg in Poland
- Brusilov offensive
- Caporetto

Fabricant : S.P.I. - 257, Park Avenue South, NY 10010 - Etats-Unis

Echelle : les jeux se placent au niveau opérationnel ; les pièces vont de la brigade aux corps d'armée, en passant par des divisions et des Q.G., intervention du commandement et du ravitaillement. Un hexagone est égal à 12,87 km dans « Serbia/Galicia », 12,78 km dans « Von Hindenburg in Poland », 14 km dans « Brusilov Offensive » et 5,55 km dans « Caporetto. » Un tour de jeu équivaut à 48 heures dans « Caporetto », et à trois jours dans tous les autres.

Matériel : quatre cartes de 55 × 44 cm sur lesquelles ont été « dessinées » des grilles d'hexagones. Pour les règles particulières à chaque jeu se référer à la notice historique.

Complexité : Moyenne
Date de publication : avril 1978

Possibilité de jeu en solitaire :
Serbia/Galicia : faible
Von Hindenburg in Poland : bonne
Brusilov Offensive : excellente
Caporetto : excellente

Possibilité de jeu par correspondance : faible. En effet, le nombre de jets de dé est beaucoup trop élevé.

L'excellente firme américaine S.P.I. semble avoir « découvert » soudainement la 1e Guerre Mondiale. On a vu, ces deux dernières années la sortie de « Green Fields Beyond » (la Bataille de Cambrai en novembre 1917, où furent employés intensivement les chars d'assauts), « Tannenberg » (opérations en Prusse Orientale, en 1914 et en 1915) et maintenant « Great War in the East ».

Le jeu se compose de quatre cartes du style « Folio » (format 55 × 44 cm, bien connu des amateurs de Quads) et d'environ 200 pièces par jeu. Sont joints également des fascicules des règles exclusives pour chaque jeu et des règles générales à l'ensemble des 4 campagnes.
Le premier jeu « Serbia/Galicia » concerne la campagne sur deux fronts que menèrent les armées Austro-Hongroises durant les premiers mois de la guerre, contre les forces de la Serbie d'une part, et contre les forces de la Russie d'autre part.

Le second jeu « Von Hindenburg in Poland » couvre la contre-offensive russe dans Varsovie en octobre et novembre 1914. Le troisième jeu, « Brusilov Offensive » traite du dernier sursaut offensif de la Russie Tsariste, durant l'été 1916, aux frontières de l'Autriche-Hongrie.
Quant au dernier jeu, « Caporetto », il a pour thème l'incursion des puissances centrales sur le territoire italien en octobre-novembre 1917.

LE SYSTEME DE JEU

Ceux qui possèdent « Tannenberg » seront ravis, car c'est le même système qui est utilisé. C'est-à-dire : le classique Mouvement, puis Combat, avec quelques petites normes en plus. Celles-ci sont : le ravitaillement, le commandement et la possibilité offerte à la Cavalerie de refuser le combat. Le commandement est, bien sûr, la clause la plus importante des trois nouveautés.

Ravitaillement et commandement

Le système habituel est utilisé et les seuls commentaires à faire concernent le ravitaillement et le commandement.
Le ravitaillement, en ce qui concerne le mouvement, est acheminé au début de la phase. On trouve trois sources de ravitaillement : un coin de carte ami, un tronçon de voie ferrée amie reliée au reste du réseau, ou un dépôt traçant lui-même une ligne qui lui assure un approvisionnement convenable. De plus, pour être ravitaillée une unité doit être aussi à une certaine distance de la source de ravitaillement (cette distance, exprimée en cases, est particulière à chaque jeu et propre à chaque nationalité engagée). Les unités qui ne sont pas ravitaillées à ce niveau, ont leurs points de mouvements divisés par deux.

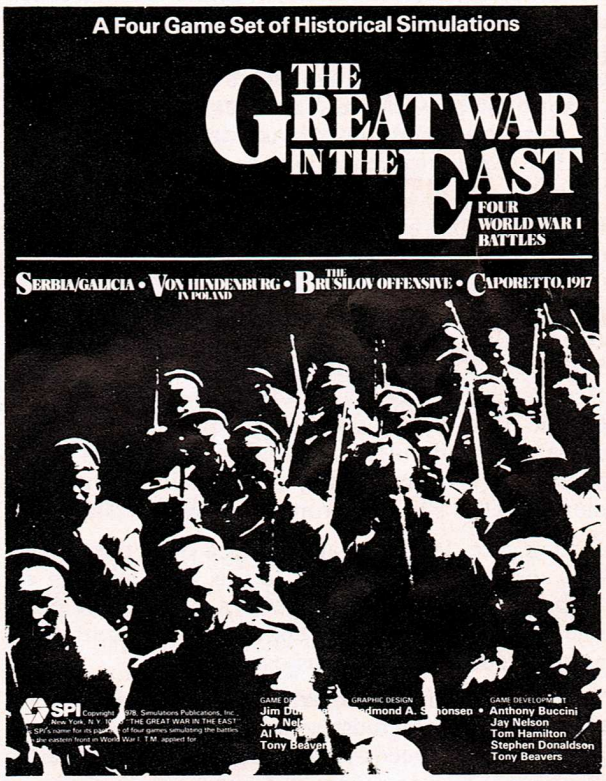
Le principe du commandement repose sur les Q.G. ; chaque Q.G. possède un rayon et une capacité de commandement. Le rayon s'exprime en nombre de cases : limite de la portée d'un Q.G. ; et la capacité représente le nombre de points d'empilements que le Q.G. peut manœuvrer au cours d'un tour. Ainsi, si l'un des joueurs veut opérer dans un secteur du front, il aura besoin de plusieurs Q.G. ; cependant, la présence d'un Q.G. n'est vraiment nécessaire que pour le déplacement des pièces (pas d'ordre, pas de mouvement pour la pièce « solitaire » qui risque de plus, de voir son potentiel de combat diminué). Toutefois, les unités possèdent un certain niveau d'initiative qui est égal au niveau tactique de l'unité (1 pour les meilleurs et 4 pour les troupes de X^{e} catégorie) ; un lancer de dé supérieur à ce niveau d'initiative permet de les mouvoir. Enfin, les unités non ravitaillées à la fin de la phase de mouvement risquent à 50 %, de perdre la moitié de leurs effectifs.

La retraite de la cavalerie avant le combat

Immédiatement avant la phase de combat du joueur-ennemi, le joueur-ami peut essayer de retirer sa cavalerie adjacente à l'ennemi. Cette retraite, si elle est effectuée, permet aux unités en question de battre retraite de deux cases et à l'ennemi d'occuper la première des cases évacuées. Encore faut-il un jet de dé supérieur au niveau tactique de l'unité. Ceci permet à la Cavalerie d'effectuer des actions de retardements. Enfin, signalons que les unités de Cavalerie de niveau tactique égal à 1 peuvent battre en retraite à travers les zones de contrôle ennemies, que ce soit sur un résultat de combat, ou en effectuant une action de retardement. (Ceci s'applique également à l'infanterie de catégorie 1).

Le combat

Le combat entre des unités ennemies adjacentes est discrétionnaire. Le combat fonctionne suivant le système familier des rapports de force, avec des modifications suivant le terrain. Mais, le combat est lui aussi précédé par une phase de commandement. De ce fait, un lancer de dé peut décider que certaines unités ne soient pas sous ordres, et qu'elles ne peuvent attaquer. Donc, il est important qu'un même Q.G. puisse donner des ordres non seulement pour le mouvement mais aussi pour le combat ! Et ceci à des unités qui peuvent être distinctes.



Le seul trait original de la table de combats réside dans le fait que plusieurs options sont fournies pour un même résultat ; sauf pour l'attaquant, qui ne peut battre en retraite s'il subit un échec, il essuie ainsi de lourdes pertes en cas d'attaques manquées. Le défenseur peut battre en retraite, et éviter ainsi de trop lourdes pertes : conquérir chaque case devient alors fort coûteux. Il n'y a qu'une exception à cette règle : lorsque des unités de niveau tactique 2, 3 ou 4 sont attaquées et partiellement encerclées, elles ne peuvent battre en retraite dans les zones de contrôle ennemies, elles sont de ce fait éliminées.

La situation ainsi produite est bien connue des joueurs de la « Guerre des Ducs », de « Napoleon at War » et de « Cobra », où le seul moyen de détruire les pièces ennemies, est de les encercler complètement.

Ceci reproduit assez fidèlement l'histoire, où chaque mètre de terrain fut âprement disputé.
En conclusion, je dirai que les règles sont simples, facilement assimilables ; bien qu'un Errata serait le bienvenu pour « Von Hindenburg in Poland » : il manque le placement initial de certaines unités autrichiennes.
Examinons maintenant chaque jeu séparément.

« SERBIA/GALICIA »

Ce jeu traite du plan d'attaque austro-hongrois de 1914, en Serbie et en Galicie.
Attaquant le 12 août les Serbes sur la Save, les Autrichiens se heurtèrent à une résistance acharnée et, battus, dûrent reculer après huit jours de bataille. Revenant à la charge au début septembre, ils parvinrent, après deux mois de combat, à entrer dans Belgrade. Pendant ce temps, quatre autres armées autrichiennes avaient connu des fortunes diverses contre les Russes en Galicie et avaient fini par se retirer sur les hauteurs des Carpates. Regroupant leurs forces, les Serbes lancèrent le 3 décembre une puissante offensive et, le 13, obligèrent les Autrichiens à évacuer le territoire conquis.
De fait la situation historique se reproduit très facilement.

L'armée Serbe, bien que ne pouvant mener que des offensives limitées, de part son manque de munitions et la faiblesse de ses troupes (en nombre et en points de combats) représente pour l'armée Autrichienne une gêne certaine. L'objectif principal des Serbes est d'attirer le plus gros des troupes Austro-Hongroises, de façon à faciliter l'offensive Russe en Galicie. Cet objectif sera atteint en laissant progresser le plus profondément possible les troupes ennemies et en les contre-attaquant brutalement au moment où elles s'y attendront le moins.

De son côté, le joueur-autrichien a deux possibilités bien distinctes : attaquer à la fois en Galicie et en Serbie ; ou concentrer toutes ses forces pour écraser d'abord la Serbie et reporter ensuite toutes ses armées réunies sur les Russes.

Une telle démarche est particulièrement difficile en Galicie, les protagonistes doivent tout d'abord regrouper leurs forces avant de passer à l'offensive (la Russie n'a pas de pièces présentes sur la carte au début du jeu, et l'armée Autrichienne est dispersée).

Si de cette façon, la Russie ne peut attaquer, en espérant quelques chanees de succès qu'à partir du 6e tour, et laisser tranquille les forces Autrichiennes de Galicie, la manœuvre de rocade des troupes Autrichiennes de Galicie, sera ralentie par la précarité des moyens de transport ; les Autrichiens en fin de compte risquent de rencontrer des puissantes forces Russes (au moins trois armées).

Tout compte fait, la seule alternative valable laissée au joueur Autrichien, réside dans l'écrasement des forces Serbes et dans l'établissement d'une ligne de défense dont le plus important pilier sera les forts de Przemsyl.
On peut faire quelques reproches à ce jeu, et notamment celui de ne fournir que des objectifs limités. Néanmoins, il est assez amusant, et fertil en rebondissements ; par contre difficile à jouer en solitaire surtout dans sa seconde partie.

« Von Hindenburg in Poland »

LE FELD-MARÉCHAL VON BENCKENDORF UND HINDENBURG
Commandant en chef les armées de la coalition germano-austro-turco-bulgare.

Ce jeu traite aussi des premiers mois de la guerre. Après les premières grandes batailles, les combats, sur le front de l'Est baissèrent en intensité ; mais les Russes songeaient à lancer une offensive devant Varsovie menacée par les Austro-Allemands. Les Allemands hésitent devant cette guerre sur deux fronts. L'offensive du Grand Duc Nicolas, chef de l'Armée Russe permet de gagner du terrain avant que les Allemands ne se reprennent et contre-attaquent avec des renforts venus de Prusse Orientale.

Cette offensive fit néanmoins couler des sueurs froides dans le dos des habitants de Haute-Silésie qu'elle menaça.
Les Russes sont, pendant la partie, étonnamment efficients, mais le jeu est particulièrement historique, et l'intérêt se maintient jusqu'au bout.
Il est heureux que l'Errata officiel fournisse l'emplacement exact des dépôts de ravitaillement. A part ce minime incident, le jeu est mobile, il peut être le moins typique de la 1e Guerre Mondiale.

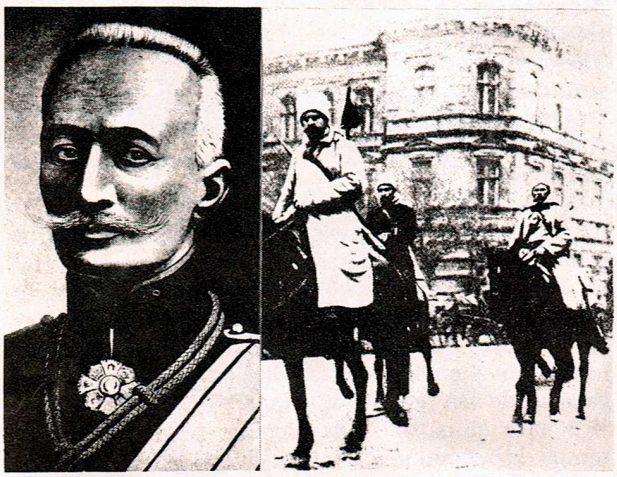
« L'offensive Brusilov »

Ce dernier sursaut de l'armée Russe eut d'importantes conséquences. Tout d'abord, il stoppa une offensive Autrichienne en Italie, força Falkenhayn à retirer des troupes du front de l'Ouest ce qui empêcha l'Allemagne de contre-attaquer sur la Somme et de continuer le processus d'usure commencé à Verdun. Enfin, il conduisit la Roumanie à entrer en guerre du côté des alliés et provoqua le remplacement de Falkenhayn par Hindenburg au commendement suprême.

De ce qui précède, l'on peut déduire que l'offensive ne fut pas totalement infructueuse. Mais, nous rencontrons ici la critique majeure que nous pouvons faire à « Great War in The East » : les conditions de victoires sont purement tactiques. Le jeu consiste à détruire le plus de troupes ennemies, et à conquérir le plus de terrain. Prendre pour exemple l'offensive Brusilov. Il est sûr que le soldat Russe n'avait rien à faire de Verdun, et pour le joueur, il apparaît futile d'entreprendre cette offensive (sauf à la rigueur pour glaner quelques points de victoire).

Dans « Tannenberg », le problème était mieux traité, puisque le joueur-russe devait, pour gagner des points de victoire déclencher l'irruption des renforts du front de l'Ouest.

Malgré ceci, si vous acceptez la contrainte d'une offensive limitée, vous passerez un bon moment. Ceux qui sont persuadés que l'armée Russe (celle de 1914-1918) était complètement incompétente assisteront avec surprise à la pleinedéconfiture de l'armée Austro-Allemande, qui, malgré de puissants renforts, a bien du mal à se rétablir. Malgré tout, l'armée Russe risque de s'enliser assez rapidement, une fois la surprise du premier tour passée. Un des traits amusants de ce jeu est la présence d'autos blindées (Russes) qui ont une tendance très marquée à tomber en panne.



En bref, « Brusilov Offensive » n'est agréable que si vous aimez massacrer des divisions.

« Caporetto »

La couleur des pions italiens renforce les préjugés que les joueurs peuvent avoir à l'égard de l'armée italienne. En fait, les Italiens ne sont pas si mauvais que ça, surtout s'ils sont adroitement manœuvrés ; d'autant plus que leurs ennemis (principalement des Austro-Hongrois) étaient tous aussi épuisés et écœurés de la guerre qu'eux-mêmes.

La seule raison de l'offensive de Caporetto fut d'ailleurs la faiblesse du moral autrichien. Le G.H.Q. Allemand, jugeant, à raison, que l'Autriche risquait de s'écrouler sur le front italien décida : premièrement d'envoyer la 14e armée (ce que permettait l'effondrement prochain de la Russie) et deuxièmement d'attaquer. A leur grande surprise ce qui n'était tout d'abord qu'un exercice destiné à remonter le moral de leur « brillant second », se transforma en un écroulement des troupes italiennes.

Celles-ci reculèrent des bords de l'Isonzo jusqu'au Piave et perdirent près d'un million d'hommes, dont près de 400 000 déserteurs. Cette offensive, où furent employés pour la deuxième fois de façon intensive les Stosstruppen, força en outre l'Entente à envoyer environ 10 divisions pour étayer l'Italie chancelante et provoqua un sérieux remaniement au sein du haut commandement italien.

L'attaquant a dans ce jeu des objectifs grandioses, et peut espérer les atteindre face à un joueur italien incompétent (en termes de jeu bien entendu). Face à un joueur moins stupide que le quartier général italien de l'époque (ce qui n'est pas difficile à trouver), l'offensive Austro-Allemande risque de s'enliser dès le Tagliamento. En effet, l'Italien n'hésitera pas à échanger du terrain contre du temps faisant payer très cher leur avance aux Stosstruppen accumulant ainsi des points de victoire.

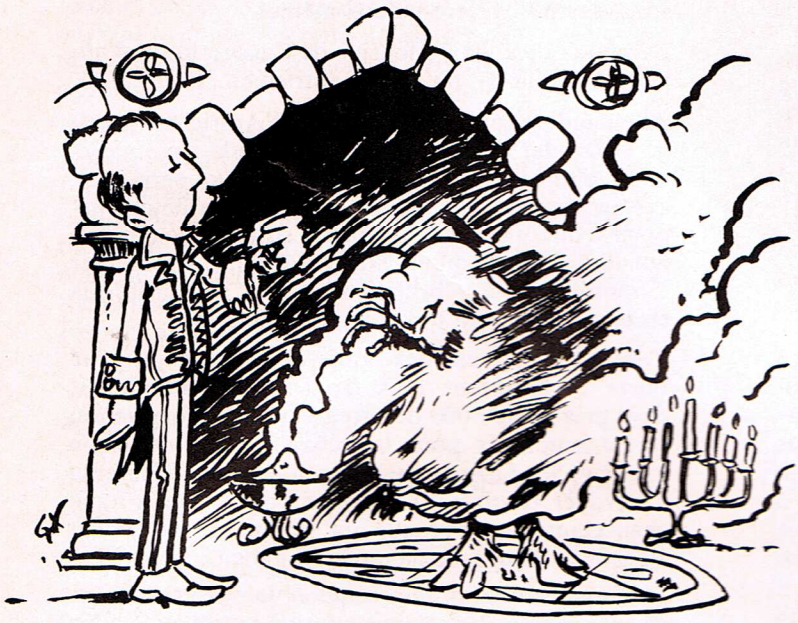
Bien sûr, si l'Italien suit une stratégie historique, ce sera un massacre (de Bersaglieri et d'Alpini) mais, il n'y a aucune raison valable pour qu'il se conduise comme Cardonna.

En bref, « Caporetto » est le plus clair des quatre jeux du point de vue des règles, mais n'explique guère pourquoi Caporetto fut un si grand désastre pour l'Italie. Enfin, il est amusant de noter la présence d'un pion Rommel, qui pourra faire rêver ceux qui veulent refaire l'Histoire.

COMMENTAIRE

Il n'y a pas de doute, cet assortiment de jeux remplit un vide. Si l'on va plus loin, l'on constate que le système de jeu est assez simple ; l'échelle de temps, 3 jours par tours, permet de couvrir des campagnes entières sans sacrifier à la « jouabilité ».
Pour ma part, j'aurais, néanmoins, deux critiques à adresser à G.W.I.E. Passons tout d'abord sur le fait qu'il est possible de gagner en utilisant une stratégie non historique ; on peut ainsi atteindre les objectifs assignés dans chaque jeu. La seconde remarque est plus grave : les jeux qui nous sont présenté n'expliquent en aucun moment, pourquoi et comment ces événements historiques se sont déroulés ainsi. Des éclaircissements sur certaines phases, sur les causes de certaines décisions, auraient été hautement appréciés... ■

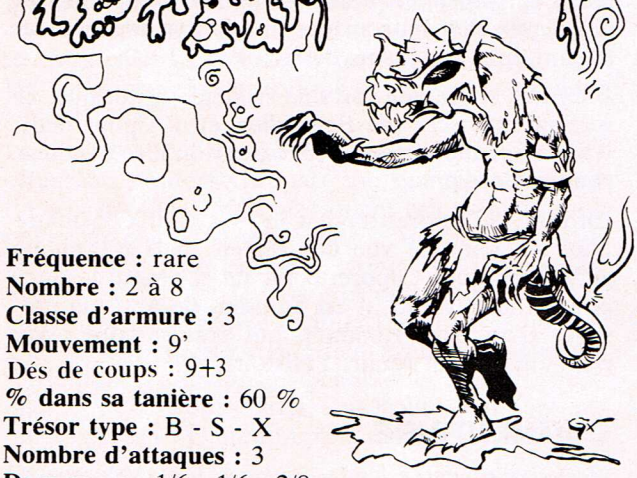
Frédéric Armand



Devine Qui Vient Diner Ce Soir...

Dans cette rubrique, nous vous proposons de nouveaux types de monstres qui, nous l'espérons, sauront vous aider à meubler le plus agréablement possible vos corridors déserts.
Et si vous souhaitez faire l'écho de vos créations favorites, écrivez-nous cette rubrique est à votre disposition...

L'ISTAELIOTH



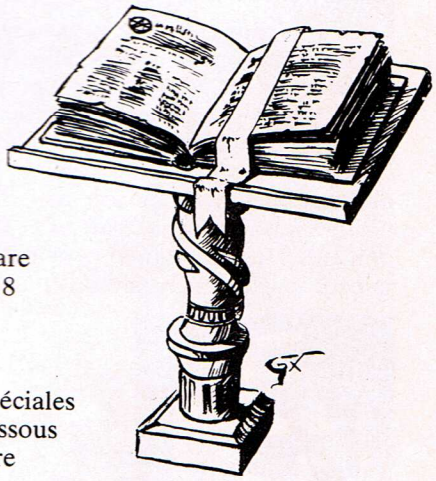
Fréquence : rare
Nombre : 2 à 8
Classe d'armure : 3
Mouvement : 9'
Dés de coups : 9+3
% dans sa tanière : 60 %
Trésor type : B - S - X
Nombre d'attaques : 3
Dommages : 1/6 - 1/6 - 2/8
Attaque spéciale : Peur. Voir ci-dessous
Défense spéciale : Néant
Résistance à la magie : + 5 %
Intelligence : Moyenne
Alignement : ML
Taille : Moyenne.
Psionic : Néant

par Richard Pujol

L'ISTAELIOTH, né du croisement d'humains et de démons, hante les lieux souterrains et ne supporte pas la lumière du soleil. Il vit par petites bandes, et ne tolère pas la présence d'intrus sur son territoire. De par son apparence démoniaque, (tête de chauve-souris, groin dentelé, grands yeux noirs, crête, oreille d'éléphant ; queue serpentine armée de deux cornes ; et corps humanoïde) il crée un sentiment de peur panique : 10 % de chance qu'il fasse fuir ceux qui en ressentent les effets dans le sens opposé pendant 3 minutes. Pour combattre, il frappe à mains nues (1/6 - 1/6), et de sa queue cornue (2/8). On reconnait son approche à l'odeur de pourriture qui l'accompagne.

Le Grimoire de l'ultime sagesse

Par Fabrice SARELLI



Fréquence : très rare
Classe d'armure : 8
Mouvement : 5'
Dés de coups : 2
Trésor : sans
Attaques : 1 - 5 spéciales
Dégâts : voir ci-dessous
Alignement : neutre
Intelligence : nulle

Ce monstre se présente sous la forme d'un gros grimoire très volumineux. Une fois ouvert, l'on voit du texte, sur toutes les pages, mais en caractères minuscules. pour les lire, il faudra alors se pencher sur ce texte. Ceci, aussitôt fait. le grimoire se refermera sauvagement sur la tête du personnage, lui causant de 1 à 4 point de coups.
Il y aura alors 80 % de chances pour qu'il ait le temps de recommencer avant que le personnage ait retiré sa tête, causant de 1 à 6 points de coups, ensuite 60 % de chances pour que la même attaque se reproduise causant de 1 à 8 points de coups, puis 40 % de chances pour que la 4e attaque ait lieu, causant de 1 à 10 points de coups. Enfin, il reste 20 % de chances pour qu'une 5e attaque ait encore lieu, causant alors de 1 à 12 points de coups.
Le grimoire peut se déplacer par soubressauts successifs, en s'ouvrant et se refermant par saccades, une fois qu'il a été ouvert. Un must pour les rats de bibliothèque.

Bloqueur de Temps

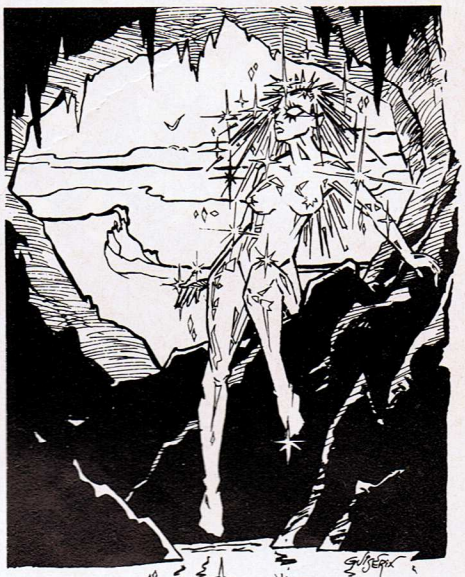
avec l'aimable autorisation de "WHITE DWARF"

Fréquence : très rare
Nombre apparition : 1
Classe d'armure : 0
Mouvement : 120
Dés de coups : 2 + 2
% dans repaire : néant
Type de trésor : néant
Nombre d'attaques : 2
Dommages/Attaques : 1-6/1-6
Attaques spéciales : voir ci-dessus
Défenses spéciales : néant
Résistance à la magie : normale
Intelligence : basse
Alignement : neutre
Taille : M
Aptit. psionic : néant
Points d'expérience : 105 + 3/point de vie.

Le Bloqueur de Temps est un humanoïde à longs poils rudes, d'environ 7 pieds de hauteur, incapables de communiquer verbalement. Sa couleur est marron clair ; mais comme peu de spécimens ont été rencontrés, il est possible que d'autres couleurs existent. Il est très adroit, ce qui explique sa classe d'armure de 0. C'est une créature craintive qui n'attaquera que pour sa sauvegarde ou si elle est sérieusement menacée. Véritable monstre errant, le Bloqueur de Temps n'a pas de repaire et ne se nourrit que de végétation et de fruits.

Il attaque avec ses deux mains griffues. De plus, son toucher place la victime dans un état de « stase temporelle » pour 1 à 10 tours sans jet de sécurité. Durant ce temps, la victime semble morte, elle n'a apparemment ni de pouls, ni de respiration, ni d'activité mentale. Si un sort de « résurrection » ou un sort similaire est jeté sur la victime dans cet état cataleptique, celle-ci restera ainsi bloquée de façon permanente.

Vierge de Glace



avec l'aimable autorisation de "WHITE DWARF"

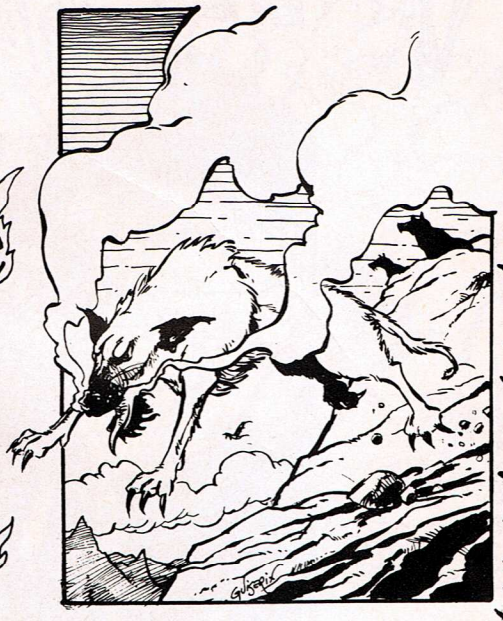
Fréquence : rare
Nombre apparition : 1 à 4
Classe d'armure : 2
Mouvement : 90
Dés de coups : 4 à 6
% dans repaire : 50 %
Type de trésor : A
Nombre d'attaques : 1
Dommages/Attaques : par type d'arme
Attaques spéciales : regard changé en glace
Défenses spéciales : insensible au froid
Résistance à la magie : normale
Intelligence : très grande
Alignement : ML
Taille : M (6 pieds de haut)
Aptit. psionic : néant
Points d'expérience : 280 + 6/point de vie.

La vierge de Glace ressemble à une femelle humaine, nue et très pâle. Sa « chevelure » est entièrement composée de stalactites et ses yeux sont d'un bleu pénétrant sans iris ou pupille discernable. Son corps semble miroiter d'une telle façon que l'on ne sait jamais d'une manière exacte sa position. Cette incertitude explique sa basse classe d'armure. Elle parle sa propre langue ainsi que le commun. On ne la rencontre que sous les climats les plus froids, et habituellement sous terre. Elle est insensible aux attaques basées sur le froid, mais celles basées sur le feu causent un dommage double.

Tout personnage, à moins de 30 pieds qui rencontre le regard d'une Vierge de Glace, est immédiatement changé en glace (à moins de réussir son jet de sécurité contre la pétrification). Si le jet de sécurité a échoué, seul un « souhait » renverserait le processus, et durant ce temps, la victime sera sujette à la fonte...

Pour savoir si le personnage a rencontré le regard de la Vierge de Glace, le D.M. pourra déterminer les conditions de lumière, éliminer ceux qui ont pris des précautions, et même autoriser un « jet sous l'intelligence ».

Chien de Dragon



Fréquence : rare
Nombre apparition : 2 à 8
Classe d'armure : 4
Mouvement : 120
Dés de coups : 4 à 6
% dans repaire : 30 %
Type de trésor : D
Nombre d'attaque : 1
Dommages/Attaques : 1 à 6
Attaques spéciales : souffle enflammé
Défenses spéciales : immunisé contre le feu
Résistance à la magie : normale
Intelligence : moyenne
Alignement : ML
Taille : M
Aptit. psionic : 0
Points d'expérience : 275 + 6/point de vie

Le Chien de Dragon est un cousin du « Suppôt d'Enfer *(Hell Hound)*, mais d'une puissance supérieure. Il est assez intelligent pour travailler en meutes. Les actions furtives lui permettent de surprendre les équipes 75 % du temps. De plus, ses sens aigus lui permettent même de détecter les personnes invisibles proches de lui. Il est souvent employé comme chien de garde par les Géants de Feu ou les Dragons Rouges, envers lesquels il est extrêmement loyal.

Le souffle du Chien de Dragon produit un cône de feu de 30 (pieds ou yards) de long avec une base de 10 (pieds ou yards) qui cause 4 d 4, 5 d 4 ou 6 d 4 de dommages selon leurs dés de vie. Les victimes qui réussissent leur jet de sécurité contre le souffle du Chien de Dragon ne subissent que la moitié des dommages. Le souffle peut être employé un nombre de fois par jour égal au nombre de dés de vie du Chien de Dragon ; mais 10 rounds (un tour) doivent s'écouler entre deux usages successifs.

La bête est immunisée envers les feux normaux, ceux produits par eux-mêmes et ceux des dragons. Le feu magique ne produit que la moitié des dommages, mais les attaques à base de froid causent le double des dégâts. Ces créatures se rencontrent parfois mêlées à des Suppôts d'Enfer.

Leur pelage rouge et raide et leur haute dextérité expliquent leur classe d'armure élevée. Leurs griffes, leurs oreilles et leur museau sont noirs.

avec l'aimable autorisation de "White Dwarf"

Gnôme des Galets

Fréquence : rare
Nombre apparition : 1
Classe d'armure : 6
Mouvement : 60
Dés de coups : 1 à 4
% dans repaire : néant
Type de trésor : 1 à 6 G.P. par individu
Nombre d'attaque : 1
Dommages/attaques : par type d'arme
Attaques spéciales : néant
Défenses spéciales : immunisé contre la magie
Résistance à la magie : voir ci-dessus
Intelligence : très grande
Alignement : neutre
Taille : P (3 pieds haut)
Aptit. psionic : néant
Points d'expérience : 55 + 1/point de vie

Les faibles et timides cousins des Gnomes normaux sont complètement immunisés envers toutes les formes de magie, et même contre les monstres créés par des moyens magiques. Les armes magiques seront considérées normales quant à la probabilité de touche et le dommage. De même, la magie bénéfique, tels que les sorts de « soins », n'aura pas d'effet sur eux. Les Gnomes des galets ne combattront que s'ils sont attaqués ; dans ce cas, ils emploieront une arme, l'épée courte notamment (dommage de 1 à 6 points).

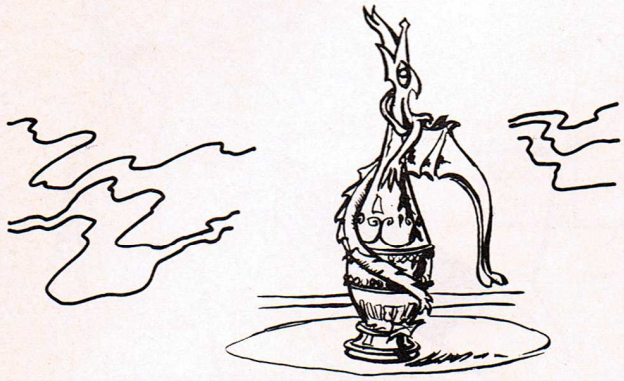
Il n'y a pas de Gnomes illusionnistes ou clercs de cette espèce, et leurs voleurs ne pourront pas lire les rouleaux de sorts. Ils ont cependant les mêmes aptitudes minières que leurs cousins. Du fait de leur timidité, de leur petite taille et de leur vue austère du monde, les Gnomes des galets ne peuvent pas devenir des « personnages », ni même participer à une quelconque aventure.

avec l'aimable autorisation de "White Dwarf"

BAZAR du BIZARRE

Potion de souffle de dragon :

Le type de potion doit être judicieusement placé par le D.M. La plupart des containers ne renfermeront qu'une dose de potion, c'est-à-dire de quoi souffler une fois.



La distance de projection est cependant limitée à 20 pieds ou yards (2"), distance à laquelle la largeur du souffle serait de 5 pieds ou yards (1/2"). Le souffle est cependant identique à celui du dragon, de même que le jet de sécurité alloué. Pour déterminer le type de potion, voici quelques points :

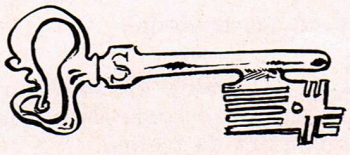
Dé	*Type de souffle*
1-2	dragon blanc
3-4	dragon noir
5-7	dragon vert
8-9	dragon bleu
10	dragon rouge
11-12	dragon d'airin
13-14	dragon de cuivre
15	dragon de bronze
16	dragon d'argent
17	dragon d'or
18-19	2 doses d'un type ci-dessus
20	3 doses d'un type ci-dessus

- Point d'expérience : 1 000
- Valeur en pièces d'or : 5 000

Clef Sesame :

Cette petite clef en or gravée d'un S s'adapte à toute serrure et a la même probabilité de dévérouiller qu'un voleur de niveau 9, soit 62 %.

- Points d'expérience : 1 000
- Valeur en pièces d'or : 5 000



Jouez à déjouer les pièges de l'espace...

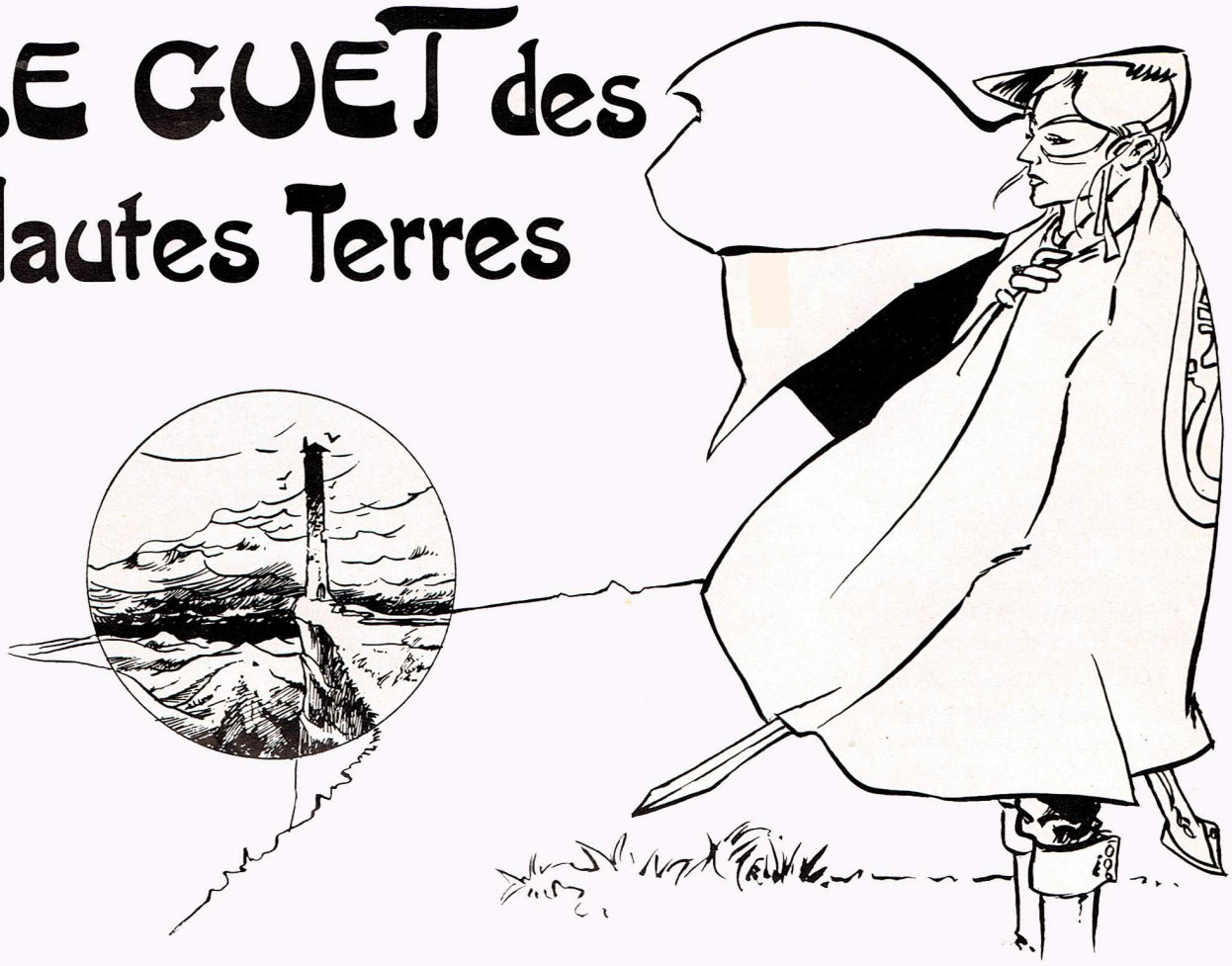
Dans Jeux et Stratégie N° 7, découvrez le nouveau jeu "pièges galactiques" qui vous fera vivre, lors d'un voyage sidéral, le combat sans merci que livre l'équipage d'un vaisseau spatial, attaqué par des monstres du cosmos. Découvrez Jeux et Stratégie, le magazine entièrement consacré aux jeux de réflexion. Découvrez dans chacun de ses numéros - en encart détachable - un véritable jeu inédit, prêt à jouer.
Dans ce septième numéro, plus de 100 jeux sont soumis à votre virtuosité intellectuelle. Jouez avec les pièces de monnaie. Plongez-vous dans l'imbroglio des casse-têtes. Découvrez les subtiles stratégies de l'Awélé, le jeu de toute l'Afrique. Devenez un champion des jeux de déduction. Et, comme dans chaque numéro retrouvez les rubriques habituelles : jeux logiques, jeux programmables, page du matheux, cryptographie, échecs, dames, bridge, tarot, go, Scrabble et tout sur l'actualité des jeux et des joueurs. TOUS LES 2 MOIS - 100 PAGES - 12 F.

jeux & stratégie n°7
le magazine des jeux de réflexion

chez votre marchand de journaux.

Dans chaque numéro, vous trouverez un mini-module de donjon ; ce module, idéal pour débutants de niveau un, deux ou trois, est aussi une excellente initiation pour un maître de donjon débutant.
Dans un tel type de donjon, le maître de donjon n'aura plus qu'à suivre, les indications du plan et du texte. Ces informations lui fourniront toutes les indications nécessaires quant au contenu des pièces, de la position des monstres et de leurs caractéristiques.
Cependant, il est possible et même conseillé, de greffer une légende de votre crû, ainsi que des extérieurs à ce donjon, ce qui vous permettra de donner aux joueurs une aventure cohérente. Il est recommandé aux maîtres de donjon de lire soigneusement le module avant de le faire jouer.
Pour jouer, munissez-vous de dés à 6 faces, 20 faces, 10 faces, 8 faces, 12 faces et 4 faces, du « *Player handbook* » de TSR et du « *Monster manual* » de TSR.

LE GUET des Hautes Terres

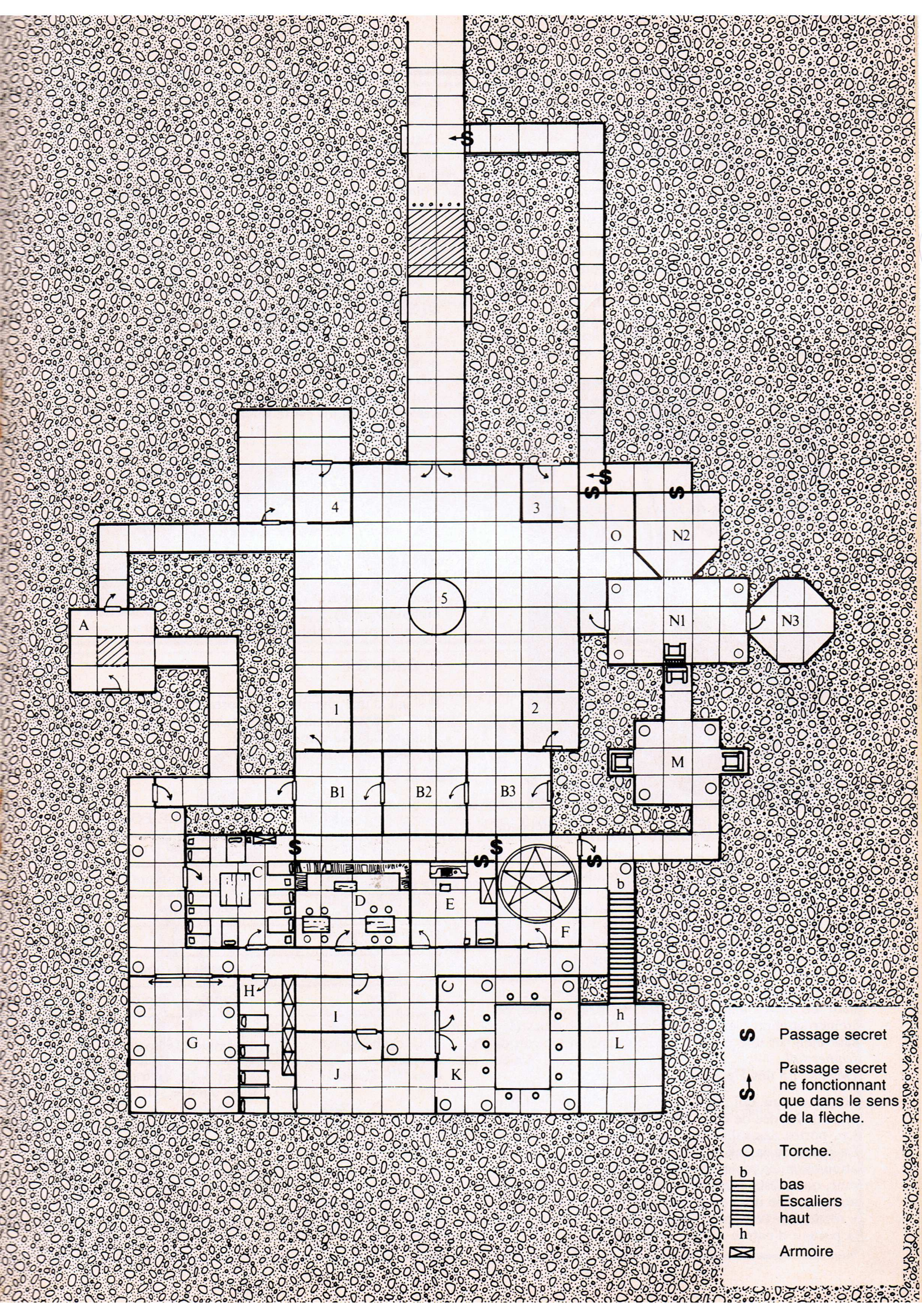


Lorsque les aventuriers arrivent ils peuvent voir une tour en pierre d'environ 30 m de haut, et d'un diamètre de 5 m. Une porte en bois avec ferrures est fermée à clé. Une ou deux meurtrières inaccessibles de l'extérieur.
Une fois la porte franchie, on pénètre à l'intérieur de la tour sans problème. La construction est d'un seul bloc : le plafond est à 30 m... il n'y a pas non plus d'escalier qui mène jusqu'au toit.
Derrière la porte se trouve un puits profond, d'environ 1 m de diamètre, que l'on peut descendre grâce aux barreaux scellés dans le mur. Ce puits fait une trentaine de mètres de profondeur (dés de % pour voir si les barreaux ne se descellent pas).
Au fond du puits, on se trouve dans le noir, face à un couloir de 4 mètres de large (et d'environ 100 m de long) ; les sol, murs et plafond (à 3 m de haut) sont en pierre (gros moëllons). 60 m plus loin, l'on remarque à droite et à gauche, comme des portes en pierre formées d'un seul bloc, dans les murs de pierre également. De même 10 m plus loin, et encore 10 m après.

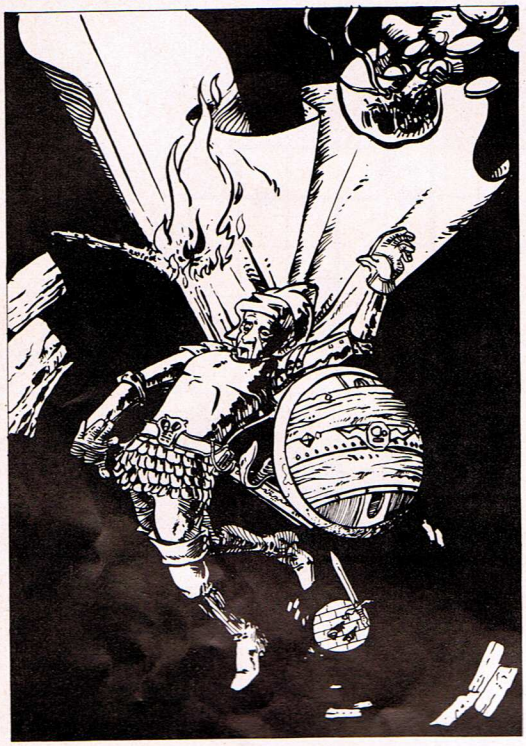
Arrivé à ce dernier couple de portes, on aperçoit à une dizaine de mètres, le fond du couloir, fermé par une grande porte en bois à double battants. Cette dernière est renforcée par deux énormes madriers posés en travers, sur « des supports ». Il faudra l'équivalent de 50 de force afin de pouvoir soulever chacun d'eux. En revanche, quoique l'on fasse, les 6 « portes » en pierre, elles, ne bougeront pas.

On arrive à la porte en bois. Une grille tombe du plafond entre la 2e et la 3e « porte » en pierre, et une trappe (de 20 m de profondeur sur 5 m de longueur, un dé à 6 faces de points de coups pour quiconque tombe dedans) s'ouvre alors devant. De l'autre côté de la grille, apparaissent aussitôt 6 guerriers (CA : 5 ; PC : 7/6/9/8/7/9 ; Niv. 1) armés d'arcs et de flèches, qui tirent sur le groupe.

Une fois ouverte, la porte en bois donne sur une grande salle faiblement éclairée par une lueur diffuse émanant des murs et du plafond (à 5 m). Là aussi tout est en pierre.


1
2
3
4
5
A
B1
B2
B3
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N1
N2
N3
O
b
h
Passage secret
Passage secret ne fonctionnant que dans le sens de la flèche.
Torche.
bas
Escaliers
haut
Armoire

Cette salle a la forme représentée sur le croquis : les parties (1), (2), (3) et (4) sont de petites salles sombres, car non éclairées par les murs, délimitées par des murs partant du plancher et allant jusqu'au plafond de la grande salle. Le seul moyen d'y accéder, est donc d'y pénétrer par l'ouverture prévue à cet effet, ouverture faisant 1 m de large sur 2 m de haut. Au fond de chacune de ces 4 salles, se trouve une porte. La partie (5) représente un trou noir dans le plafond. Ce trou est donc situé à 5 m de hauteur et a une largeur de 4 m. Placé dessous, on ne distingue rien, et si une flèche enflammée y est envoyée, l'on remarque alors que la paroi est métallique et lisse. Si la flèche a été tirée suffisamment fort, elle ira s'écraser à 30 m environ contre la paroi supérieure de cette « cheminée ». Aucune ouverte n'est discernable ; il n'en existe d'ailleurs aucune...



Les salles (1), (2) et (3) sont des salles de téléportation :
— lorsque l'on rentre dans la (1), l'on se retrouve en fait dans la (3) (mais sans être rendu compte) et vice-versa ;
— quiconque pénètre dans la (2), se retrouver téléporté au sommet de la « cheminée » : (5). Il y a un temps de 1 segment (= 6" soit la durée de téléportation) entre le moment où le (s) personnage (s) entre (nt) dans la pièce (2), et celui où les autres l'entendent crier dans sa chute, car une fois téléporté vers le haut de la « cheminée », rien ne peut arrêter ou freiner sa chute vers le plancher, 35 m plus bas (!) ; sauf bien sûr une potion de lévitation, un anneau de *feather fall...*
Dégâts : 15 dès à 6 faces de dégât.

Si la personne qui chute tombe sur quelqu'un, il faut répartir les dés de dégât entre les deux personnages.
Les portes des salles (1) et (3) donnent sur le mur. La porte de la salle (2) ne pourra donc jamais être atteinte, mais... de toute façon donne aussi sur un mur, quant à la porte de la salle (4), qui est une salle normale, elle donne sur une autre pièce. La porte de « sortie » de cette pièce ne pourra être ouverte que si la porte « d'entrée » a été refermée.

2. Salle A :

Cette salle fait 6 x 6 m. La porte du fond ouverte, le mécanisme d'une trappe de 2 x 2 m, située au centre de la pièce, se mettra en action et la trappe ne s'ouvrira qu'1 round après. La porte donne sur un mur.
Dégât : 1 dé à 6 faces, + 1 point par personne tombée, (si le nombre de personnes tombées est supérieur à 1) (ex. : si trois personnes tombent : 1 dé à 6 faces + 2).

3. Salle B1, B2, B3 :

Il s'agit de salles de téléportation. Toute porte ne peut être ouverte que si l'autre porte (de la même pièce) est fermée. Ces 3 salles font aussi 6 x 6 m, et sont, de plus, rigoureusement identiques. « L'ordre » des téléportations est le suivant :

BI

B2 B3

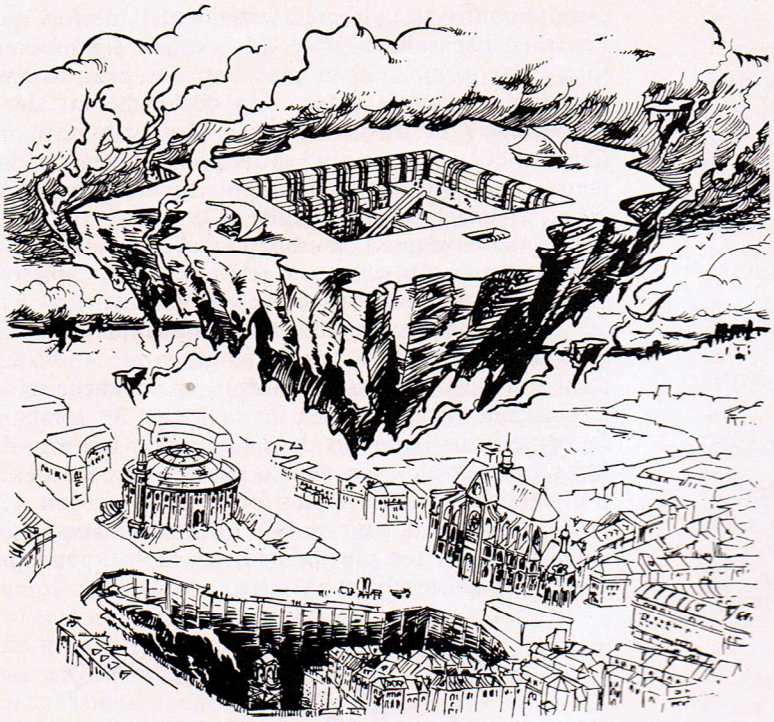
Le donjon est habité par 8 guerriers, de niveau 1 (HP : 7/6/9/8/7/9/5/6) et par le Maître des lieux un guerrier/clerc de niveau 1 à déterminer par le maître de donjon).
Selon l'heure à laquelle le groupe pénètre dans le donjon, les habitants peuvent dormir ou manger ou encore s'occuper à différentes tâches (salles d'armes, bibliothèque...).
Il y a de plus 4 cuisiniers (HP : 6/4/4).

4. Salle C :

Il s'agit d'une chambre comportant 8 lits et 8 tables de nuit, ainsi qu'une grande table au centre, et une armoire dans le coin Nord-Est.
Les tables de nuit contiennent :

	TIROIR	DOUBLE FOND
1	3 P. or	1 gemme (50 p.o.)
2	20 P. élect.	1 dague en argent
3	6 P. or	1 potion soin
4	9 P. élect.	1 fronde
5	4 P. or	1 anneau or (non magique)
6	Rien	1 gemme (100 p.o.)
7	1 dague	1 gemme (150 p.o.)
8	10 P. élect.	1 clef dorée (n'ira dans aucune serrure du donjon)

L'armoire contient :
- des armes
- des vêtements
- quelques armures



GAME'S

..des jeux étranges venus d'ailleurs

GAME'S

le plus grand choix de jeux pour adultes

Forum des Halles

forum des halles de paris
niveau 2
1 à 7 rue pierre lescot
tel: 297 42 31

les boutiques du ruhl
1 avenue gustave - V
06000 nice
tel: 82 03 44

THE TIN SOLDIER

LE PLUS GRAND ARSENAL POUR JEUX DE SIMULATION EST A VOTRE DISPOSITION :
250 000 FIGURINES 25 mm et 15 mm, 10 000 CHARS 1/200 ET 1/300e, 2 000 NAVIRES 1/3000, STARSHIPS ET DES CENTAINES JEUX EN BOITES ATTENDENT VOTRE VISITE OU VOTRE LETTRE, PRETS A JOINDRE VOS ARMEES.

NOUS AVONS EN STOCK POUR VOUS :
FIGURINES 25 mm :
MINIATURE FIGURINES toute la gamme, de l'antiquité jusqu'au début du 20e siècle.
CITADEL-RAL PARTHA : figurines fantastiques et moyen-âge
LAMMING : moyen-âge et lansquenets

FIGURINES 15 mm :
MINIATURE FIGURINES : 1er Empire, Renaissance et bientôt Antiquité.
Qualité égale à 25 mm et même supérieure
HERITAGE : 1er Empire

CHARS :
Gammes complètes 1/300 DAVCO-SKYTREX et GHQ, complétées par HEROICS et ROSS DAVCO-SKYTREX 1/200.

NAVIRES :
DAVCO 1/3000 : les flottes du XXe siècle : 1914-18 1939-45 et modernes.

JEUX EN BOITES
Gammes complètes de :
SPI
AVALON HILL
YAQUINTO PUBLICATIONS
OSG
TSR (Donjons et dragons)
GAMES' DESIGNERS WORKSHOP
GAMES WORKSHOP
BATTLELINE
GAMETIME GAMES
SIMULATIONS CANADA
MARSHALL ENTERPRISES
PEOPLES WARGAMES
TASK FORCE GAMES

REGLEMENTS POUR JEUX EN MINIATURE :
Règlements pour toutes périodes : WARGAMES RESEARCH GROUP, SKYTREX, NEWBURY RULES, **NOUVEAU :** WRG REGLEMENT, ANTIQUITE 6e édition en FRANCAIS.
Une sélection de livres sur les wargames en Anglais.

NOUS SOMMES SITUES A
KOKKELBEEKSTR 181 2700
ST NIKLAAS — BELGIQUE
à 2 minutes de l'autoroute E3.
Tél. 031.77.01.12 24 H. sur 24 H.
Envoi postal ouvert :
Merc.-jeudi-vendr. de 14 H - 18 H,
samedi de 10 H à 17 H 30.

5. Salle D :

C'est la bibliothèque. Tout le mur du fond est couvert de livres, en langue incompréhensible, ainsi qu'un grimoire de l'ultime sagesse (voir : Devine qui vient dîner ce soir) posé sur un lutrin. A l'entrée, de chaque côté, se trouvent deux tables avec tabourets.

6. Salle E :

La chambre du maître des lieux. Dans la chambre se trouve :
- à droite en entrant, le lit et la table de nuit (contenant une dague + 1) ;
- sur le mur « est », une armoire contenant des vêtements de combat, et sacerdotaux.
- sur le mur « nord » une table-secrétaire contenant de 1 à 10 parchemins ; tirer un dé à 6 faces pour chacun : 1-4 indique qu'ils sont vierges, 5 il y a un sort de Clerc dessus, 6 un sort de Magicien. (A déterminer avec le « Player Handbook » — 1er Niveau).

7. Salle F :

Dans cette salle se trouve un pantacle (une étoile à 5 branches dans un cercle) occupant toute la largeur de la pièce. Quiconque pénètre dans ce postache devient complètement invisible (tout son équipement aussi) et s'écroule A - 1.

8. Salle G :

Salle d'armes

9. Salle H :

La chambre des cuisiniers. Un lit er des tables de nuit (contenant 4 p. or, 6 p. or, 3 p. or, 10 p. argent) et un grand placard renfermant des tenues de cuisiniers et des vêtements normaux.

10. Salle I :

La réserve de la cuisine. Elle contient un large stock de nourriture.

11. Salle J :

La cuisine, où se trouvent tous les ustensiles « normaux » et habituels.

12. Salle K :

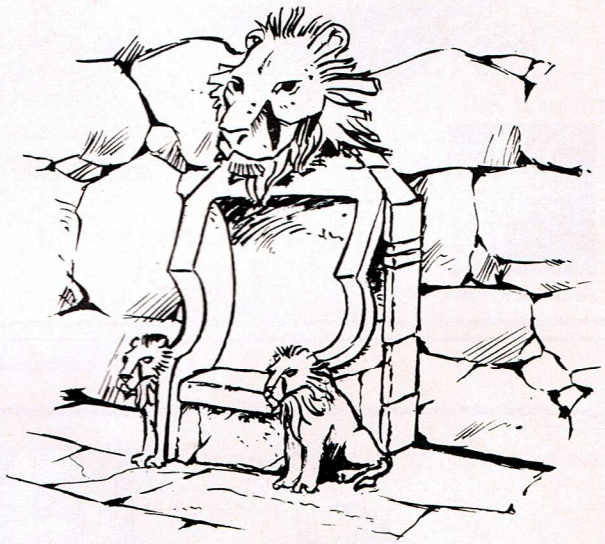
La salle à manger. Grande table et tabourets (ou bancs). De sa décoration existante (tapis aux murs, tableaux...), on ne peut tirer aucune valeur intéressante.

13. Salle L :

L'on y accède par un escalier assez raide, puisqu'il s'élève de 20 m. Arrivé en haut, l'on aperçoit au fond de la pièce un énorme monticule de pièces d'or, d'argent, des armes, des bijoux...

Si l'on pose le pied sur la dernière marche, se déclenche le mécanisme suivant : chaque marche, l'une après l'autre, en commençant par la 1ere du bas, s'escamote contre le mur silencieusement. Une fois que l'escalier disparaît, la pièce « L » donne sur un couloir « plat », mais 20 m plus bas. De plus, si l'on prend pied dans la pièce, l'on déclenche un autre mécanisme : le trésor disparaît (il s'agissait d'une illusion) et le mur du fond se rapproche assez rapidement, pour venir se plaquer contre l'ouverture de la pièce, en exactement 2 rounds (2').

Si l'on saute ou que l'on est repoussé dans le vide par le mur, les dégâts seront : 6 (dé à 6 faces). De plus, si plusieurs personnes sautent (ou tombent), il y a 60 % de chance pour que la 2e tombe sur la 1ere. Si c'est le cas, il y a encore 60 % pour que la 3e leur tombe dessus, (et ainsi de suite) ; en revanche, si la 2e personne ne tombe pas sur la 1ere, la 3ere tombera fatalement sur l'une des deux (le couloir fait 2 m de large), lancez alors un dé à 6 faces à chacune des 2 premières personnes, le plus fort résultat « reçoit » la 3e (!). Les dégâts sont alors d'un dé à 6 faces pour celui qui reçoit (en plus des dés à 6 faces), ainsi que pour celui qui tombe sur l'autre.



14. Salle M :

Voici la salle des trois trônes. Les trônes sont absolument identiques. Il y a une grosse tête de lion au-dessus du dossier et un lion assis le long de chaque accoudoir. Les yeux de ces deux lions sont vides, et l'on peut passer un doigt dans chaque orbite. Si l'on place donc les doigts dans les 4 orifices, et que l'on arrive simultanément au fond de ces 4 orbites, le trône se met alors à pivoter, et un nouveau trône, vide, identique apparaît.

En revanche, si l'on n'appuie pas simultanément dans les 4 orbites, ou si l'on n'appuie pas dans tous (seulement 1,2 ou 3), le trône est alors propulsé en avant, et va s'écraser sur le mur d'en face, causant de 1 à 8 points de coups à quiconque est dessus. Toute personne se trouvant sur le trajet du trône (et qui est donc percutée) subit un dommage d'un dé à 10 faces + 1. De plus, il y a 40 % de chance pour que cette personne soit entraînée par le trône, et soit écrasée entre le mur et celui-ci, subissant alors un dé à 12 faces + 4 de dommage supplémentaire.

15. Salles N1, N2 (trésor) et N3 :

La porte « ouest » de la salle N1 possède une poignée, alors que la porte « est » n'en possède pas, et ne peut donc pas s'ouvrir.

De la salle N1, on voit dans la salle N2 plusieurs vasques (7) remplies de pièces (d'or, argent, etc.), des armes serties de pierres, et un coffret posé sur un socle.
Quand l'on passe dans la salle N2 (ou que l'on y lance quelque chose), on (ou ce quelque chose) est automatiquement téléporté dans la salle N3.
Une fois dans la salle N3, on peut en ressortir par la porte, celle-ci ne pouvant s'ouvrir d'ailleurs que de ce côté. Si cette porte est laissée ouverte, elle se referme automatiquement au bout d'un segment (6"). Personne (même avec une force de plus de 18) ne pourra la maintenir ouverte une fois le segment passé. Si l'on coince quelque chose contre la porte, et que « ce quelque chose » ne se casse pas, la porte ne s'ouvre pas pour autant, il faudra que quelqu'un actionne de nouveau la poignée de l'intérieur de la salle N3.
Cette porte une fois refermée, il a été dit que l'on ne pouvait plus la rouvrir de la salle N1, mais si dans le temps où quelqu'un sorte de la salle N3 (après avoir été téléporté de la salle N2) quelqu'un d'autre entre (de la salle N1) dans cette salle N3 (la porte n'étant pas encore refermée), cette personne (et elle seule) est automatiquement téléportée dans la salle N2. Dans la salle N2, l'on peut repasser dans la salle N1 sans problème.
Le système de téléportation ne marche qu'un certain nombre de fois, que l'on déterminera en lançant un dé à 6 faces + 4. Ce nombre de fois dépassé, un champ de force infranchissable apparaît entre les salles N1 et N2, et quiconque sera dans la salle N2 à ce moment-là, ne pourra en ressortir que s'il trouve le passage secret et son mécanisme d'ouverture.
De même, si la porte « est » est défoncée, l'on se trouve dans la salle N3, et l'on ne pourra pas accéder à la salle N2.

Dans cette salle N2, se trouve donc :
- 30 000 pièces de cuivre (3 vasques) ;
- 20 000 pièces d'argent (2 vasques) ;
- 5 000 pièces d'électrom (1 vasque) ;
- 5 000 pièces d'or (1 vasque) ;
- 5 casques valant 2 fois leur prix normal ;
- 6 boucliers valant 5 fois leur prix normal ;
- 2 bastards valant 10 fois leur prix normal ;
- 1 épée à 2 mains valant 10 fois leur prix normal ;
- 12 dagues valant 10 fois leur prix normal ;

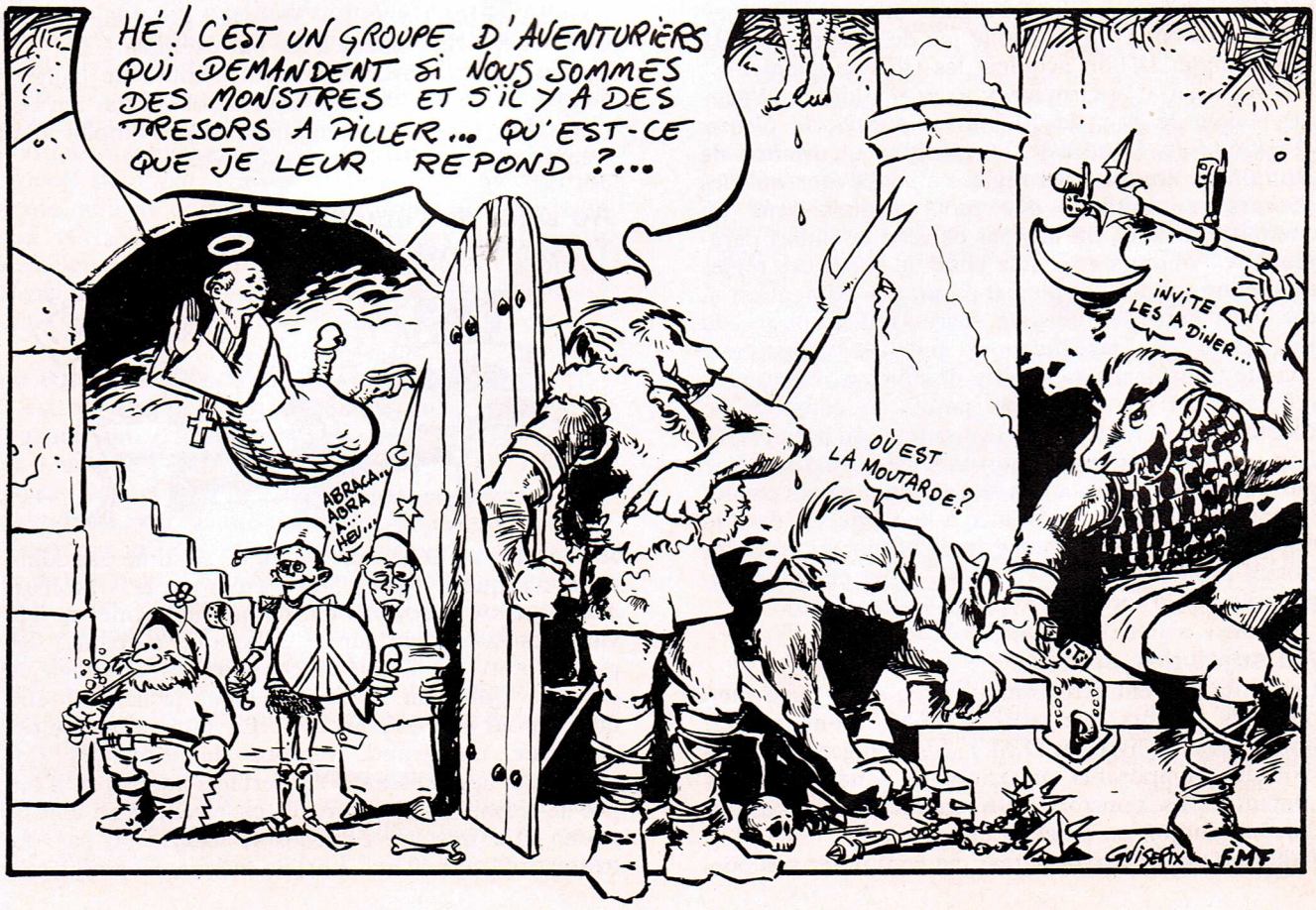
(ces 5 catégories d'armes ont des valeurs considérables parce qu'elles sont incrustées de petits pierres précieuses).
- deux haches avec la cognée en argent.
- 1 coffret contenant : 1 anneau : *feather falling :* 1 anneau : *weakness ;* 1 anneau : en or normal. — ces 3 anneaux étant absolument identiques — ; et 1 potion de soins.

Ce coffret comporte un piège à aiguille (1 point de coup) et renferme un gaz invisible qui sera donc fatalement respiré par toute personne située dans un rayon d'un mètre, à moins que l'on ne retienne sa respiration avant d'ouvrir le coffret. En 2 segments, ce gaz perd ses effets, qui sont : perte de connaissance pour 1 à 6 rounds, et coloration définitive de la peau en bleue (si le jet de projection est raté), au bout d'un tour (10').

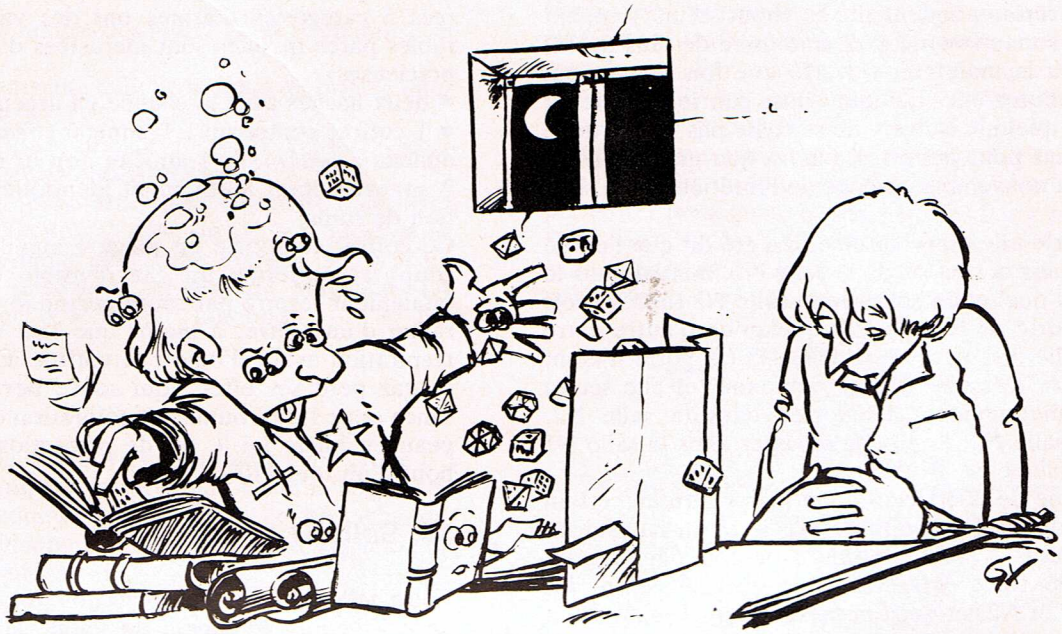
16. Salle O :

Cette salle se trouve dans le noir total, et renferme un « Istaelioth », mais... un jeune. Il n'a que 2 dés de points de coups + 3. □

Fabrice Sarelli.



Petits rappels..à l'usage du «D.M» débutant

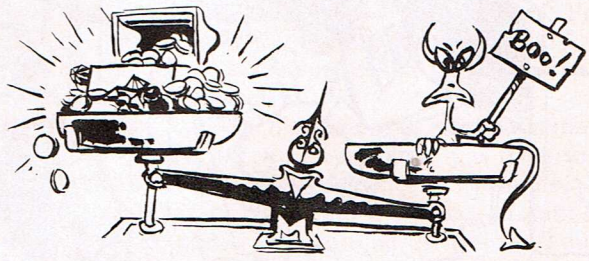


« D & D » est un univers où l'on ne peut circuler avec aisance qu'après plusieurs mois de travail assidu. Il convient tout d'abord de faire un choix : « D & D » ou « A. D & D » ? c'est-à-dire jeu de « base » ou jeu « avancé » ? Les Anglais différencient bien ces deux versions, bien que le jeu de base puisse être très complet si l'on acquiert les trois suppléments : « Blackmoor », « Greyhawk », et « Eldritch Wizardry » pour le prix de 10,5 livres auprès de *Games Workshop* (à Londres). Je conseille au Maître de Donjon de traduire les règles, afin d'éviter que les joueurs n'emploient des mots anglais sans en connaître le sens, ou laissent de côté quelques paragraphes « obscurs ». Evitez aussi de sortir des règles ou d'emprunter à des plagiats comme « Runequest », car vous détruisez ainsi le sacro-saint équilibre du jeu. Bien des modifications ont été proposées : comme transformer la « perte de niveaux d'énergie » (cf vampire) en « perte de points de coups et de constitution », toutes ont été refutées par Gygax !...
Lorsque vous créez des monstres (je ne parle même pas de classes de personnages), n'omettez aucune de ses caractéristiques (résistance à la magie, % dans le repaire points d'expérience qu'il rapporte : voir les calculs page 85 du livre du D.M. ...)et pesez-en soigneusement la force par rapport à vos joueurs.

Au sujet des sorts...

Les sorts doivent être traduits avec soin, aussi bien pour les joueurs que pour le D.M. lui-même (cf. limites dans le livre du D.M.). Ne négligez pas l'emploi des composants matériels, le joueur doit les connaître. Ils pourront être un facteur intéressant dans un donjon ou à l'extérieur.
Faites attention aux mesures : ne confondez pas portée dans les donjons (en pieds) et portée à l'extérieur (en yards). La zone affectée, elle, ne change pas. N'oubliez pas de convertir les degrés Fahrenheit (F) en degrés centigrade (C) : voici d'ailleurs la formule : t^{o} (F) = 9 t^{o} (C) + 32. Vous serez sûr ainsi de ne pas avoir de la glace à 32° par exemple !...
Surtout, tenez particulièrement compte de l'alignement en ce qui concerne l'inverse des sorts. Un bon clerc doit faire très attention dans l'emploi d'un « cause des blessures » par exemple.

Au sujet de l'équilibre Trésor-Monstre



Je conseille au D.M., même s'il ne s'estime pas débutant, d'acquérir (pour 50 F. environ) le *« Monster and Treasure Assortment »*, ce qui lui permettra d'éviter des erreurs du genre : 3 kobolds gardant 2 000 pièces d'or. Ce livret conçu pour les Donjons de « base » (jusqu'au niveau 0), peut facilement être utilisé pour les « Avancés ». La table des Trésors concerne un grand nombre de monstres (cf. « nombre apparaissant ») ; certains monstres n'ont pas de trésor. Il faut alors tester la rencontre afin de savoir si le monstre est dans sa tanière ou pas. Le trésor variera certainement, de même que sa (ou ses)

protection(s) : pièges à flèches, illusions, gaz plus ou noins mortel, trappes, poisons...
Un trésor est toujours gardé et/ou protégé. Quatre sur cinq pièces environ n'auront pas de trésors, ce qui ne veut pas dire qu'elles doivent être vide et dénuées d'intérêt. Des monstres peuvent s'y trouver, et si on les tue, rapporteront des points d'expérience ; des illusions amusantes, des pièges, des énigmes ou des fausses énigmes qui feront perdre du temps aux joueurs, comme ces messages à déchiffrer, mais qui ne parlent pas des trésors...
En ce qui concerne les articles magiques, la plupart des D.M. sont à blâmer. Ils permettent à leur joueurs d'en acquérir une profusion ; ou bien ceux-ci

ne savent pas les manipuler ou bien trop nombreux, ces objets détruisent l'équilibre du jeu. Il ne faut d'ailleurs pas oublier leurs poids (cf. livre du D.M., page 237), une boule de cristal avec son pied pesera 15 livres, un bâton 10 livres... alors attention !
L'article magique est le « Trésor des Trésors » et un rapport de 1 par 2 niveaux du personnage est une limite qu'il ne convient de dépasser qu'avec précaution. N'oubliez pas que certains articles sont réservés à quelques classes et que d'autres peuvent avoir un alignement (épée), être intelligent et leur possesseur (ou à défaut le D.M.) doit aussi en jouer le rôle !

La mise en place d'une campagne

Il est navrant de constater que certains groupes de joueurs vont de donjon en donjon sans référence à un « monde » existant, créé par le D.M. Chaque joueur doit connaître l'âge de son personnage, ses ascendants, son lieu de naissance, sa position sociale, l'économie et la forme de gouvernement de sa région ou de son pays. Le D.M. a pour tâche de « planter le décor », ce qui est beaucoup plus que le traditionnel : « vous suivez un sentier... ». Je suggère, pour débuter une campagne, *« Le Monde de Greyhawk »* de T.S.R. qui fournit une carte magnifique et un livret décrivant l'histoire du « monde » où évolueront les joueurs.
Entraînez-vous à noter consciencieusement le temps écoulé, afin de suivre la résistance physique des joueurs, de tenir compte du vieillissement, de pouvoir apprécier l'entraînement ; ceci est nécessaire pour le passage au niveau d'expérience supérieur qui ne se fait jamais automatiquement)...
Je conseille aussi au D.M. pour bien préparer son aventure de recopier des tables de combats, des tables de réactions (rencontre, moral), d'établir une liste complète des monstres qu'il a placés et même des monstres errants, d'enregistrer les réactions de ces derniers, les sorts qu'ils peuvent employer le cas échéant. N'oubliez pas qu'un monstre intelligent protégeant un article magique s'en servira certainement.
Si vous tenez absolument à jouer un module préconçu, ne le modifiez pas, mais permettez exceptionnellement à vos joueurs d'avoir un personnage du niveau requis pour affronter le module. Il va sans dire que vous ne tiendrez pas compte des points d'expérience obtenus.
Afin de progresser véritablement, que ce soit pour les joueurs ou le D.M., venez-en rapidement au jeu à l'extérieur. Pour ce faire, munissez-vous de cartes hexagonales et procurez-vous le *« Campaign Hexagon System »* qui vous indiquera notamment la portée de la vue à l'extérieur, et la façon de générer des cartes de l'extérieur. Si vous avez, ou si vous voulez consacrer du temps pour la préparation, les différents livrets des châteaux, des villages, voire des îles, peuvent vous être une aide efficace.
Certes, un jeu n'est qu'un jeu, mais même le Jeu de l'Oie a sa « grammaire », sa règle. Et si « D & D » permet à l'imagination de se développer, il convient cependant d'avoir de la méthode, du bon sens, de la patience, du temps, pour ne pas mettre la charrue avant les bœufs.

Jet sous une caractéristique

Le jet de dés est particulièrement utile dans les situations où le D.M se pose la question : « le personnage a-t-il réussi ou non ? »

- Pour savoir par exemple, si l'individu a évité la chrge d'un taureau, le D.M. lui donnera 3 dés à 6 faces et le joueur devra faire **moins** que son score de dextérité. S'il y a plusieurs taureaux, le D.M. peut estimer que cela devient plus difficile et donc, donnera 4 dés à 6 faces au joueur pour faire un score toujours **inférieur** à sa dextérité.
- Pour savoir si un personnage croisera le regard d'un monstre paralysant (basilic), le D.M. détermine d'abord les conditions de lumière et la distance à laquelle doit se trouver un joueur pour voir les yeux. Il retire du groupe potentiellement vulnérable, un joueur ayant pris des précautions (miroir) ; pour les autres il leur fait exécuter un jet sous l'intelligence.
- La lecture d'un livre en « ancien commun », par exemple, demandera un jet sous l'intelligence...
- Un jet sous la sagesse peut être aussi utile si l'individu doit choisir une action précise dans des situations confuses.

Au sujet de l'équipement

Je propose les noms suivants pour les différents types d'armures (Source : *« Livre des Armes et des Armures »*) :

CLASSE	*NOM ANGLAIS*	*NOM FRANCAIS*
7	*ring mail*	*broigne*
7	*studded leather*	*broigne treillissée*
8	*padded armor*	*hoqueton*
6	*scale mail*	*lorica*
5	*chain mail*	*cotte de mailles*
4	*banded mail*	*harnois de toutes pièces*
4	*splint mail*	*armure de plates feuilletées*
3	*plate mail*	*armure de plates*

Thierry Martin

A l'aube d'une guerre : 1900

Nous voici repartis, si vous le voulez bien, vous et moi pour un nouveau périple. Vous, décideurs de l'Europe de 1900, grands diplomates, chefs d'Etats, souverains, autocrates, et moi, mini-Clausewitz du « Diplomacy ». Vous désirez ardemment traiter avec tel ou tel de vos voisins, malheureusement vous n'avez qu'une idée imprécise des effets futurs de cette alliance : quelles en seront les conséquences réelles pour votre pays ?

Entrez donc dans cette « Salle Opérations » qu'est *Casus Belli,* et là un ordinateur et un civil effectuent pour vos généraux les simulations des situations que vous souhaitez déclencher. Vous souhaitez, peut-être, voir apparaître telle structure qui faciliterait vos négociations, mais comment la provoquer, avec quelle probabilité ? Tournez-vous alors vers ce civil. Votre serviteur et son micro-ordinateur qui, après simulation, vous tend l'ouvrage de référence en matière de stratégie : *Casus Belli* ! Vous muant en Diplomate vous maximisez la probabilité que les alliances soient favorables, puis en Généralissime vous exécutez un des plans Schlieffen qu'il vous a proposé en en vérifiant la cohérence. Vous n'êtes plus totalement dans le noir ; vous connaissez la stratégie optimale et ses hypothèses ; vous connaissez les probalités de succès de la solution intermédiaire ou extrême que vous avez sélectionnée ; vous connaissez le bénéfice que vous pourrez, sans risque, laisser à votre allié et qui sera gage de sa « bienveillance ».

Et, si votre partenaire d'un temps vous propose une alliance, ne demeurez pas un simple exécuteur à sa solde ! Compulsez *Casus Belli*, vous y trouverez ce qui vous restera une fois la campagne achevée et bien sûr les gains possibles correspondants à la seule question fondamentale que se pose tout bon joueur de Diplomacy : « Et si je le trahissais maintenant ? »

Comme Descartes, mon illustre prédécesseur, mercenaire d'abord, philosophe après, je me dois de dénoncer certaines fausses opinions, faire « table rase ». Il est une croyance fort répandue que les deux premiers tours sont des campagnes de placement, des rounds d'observation, et que ce n'est qu'en 1902/1903 qu'une structure d'alliances va se préciser. J'expliquerai plus loin qu'avant le premier mouvement du printemps 1900, certains pays ont déjà intérêt à négocier alors que d'autres peuvent se permettre de « voir » jusqu'en 1901. Ainsi nous examinons ce que par assimilation aux échecs j'appellerai les entrées.

LES ENTRÉES :

1. Brest

En France, au printemps 1900. Nous n'attendrons pas 1914 pour déclencher notre première guerre mondiale. L'Allemagne et l'Angleterre commencent à subir les troubles intérieurs consécutifs à la mobilisation générale. La flotte est basée à Brest, où elle ne sert à rien ! En effet, nulle menace sur Brest. L'heure n'est pas à négocier avec l'Angleterre, pas encore, (perfide Albion !) ; nous verrons plus tard, si elle sera notre alliée ou encore et toujours notre ennemie héréditaire.

Demeurer à Brest c'est signer avant la lettre un sabordage de type Toulon, donc c'est décidé ; la Royale ira patrouiller dans la Manche... Que nos bâtiments tous feux éteints guettent les cuirassiers lourds de la *Home Fleet* sortant de la Tamise... le black-out dans les embruns et les tempêtes d'une Manche déchaînée contre notre nouvelle Armada, Manche une fois de plus protectrice de l'Anglais.

Le bilan est lourd. Deux flottes pour l'Angleterre qui peut au premier tour ancrer en Mer du Nord, véritable plaque tournante et distribuer ainsi, avec ou sans convoi, ses unités un peu partout en Europe du Nord, au hasard des alliances, des victoires ou... des défaites.

La volonté politique du Gouvernement français est de ne pas céder sur la Manche lors des premières opérations. Ainsi, une précieuse monnaie d'échange, un argument diplomatique pourra-t-il être sauve-

gardé. Laisser l'Anglais s'installer dans la Manche c'est lui ouvrir Brest transformé en Arromanches ; pire c'est laisser s'implanter en Picardie un nouveau Calais si l'Angleterre y convoie son armée créée à Liverpool.
Or l'Anglais est rusé. Il sait bien qu'à la suite de ses conquêtes Ibériques, la France gagnera deux unités, peut-être une troisième en Belgique : c'est trop risqué de laisser s'implanter à ses frontières un état fort de six unités alors qu'au mieux, lui en possèdera cinq, il doit assiéger Brest ! L'Anglais voudra lui aussi aller en Manche au premier tour et celle-ci restera alors neutre jusqu'en automne. Si, l'Anglais ne bouge pas, la flotte Française tiendra un point stratégique primordial. De la mer du Nord on n'atteint pas la Picardie !...
Si aucune unité ne peut occuper la Manche au premier tour, la flotte Française quittera Brest au second, afin d'y placer une nouvelle flotte, elle se rendra donc en Picardie afin de la soutenir ou bien en Atlantique Moyen en « soutien » ou en convoi rapide pour rapatrier l'unité au Portugal. Cette décision dépend, elle, des alliances concoctées.
Une bonne analyse du jeu se doit de séparer distinctement les mouvements dus aux alliances de ceux redevables à la topographie ; nous montrerons plus loin que ce principe en général se vérifie souvent. Néanmoins, avec une flotte à Brest et une seconde à son large, la situation se présente favorablement lorsque le rideau se lève au printemps 1901.
Le contrat est réalisé : être en position de force pour négocier avec l'Angleterre, ou feindre de négocier en s'alliant à l'Allemagne. A ce moment, la France peut choisir ses objectifs : Londres ou Liverpool, ou la Belgique, ou encore la Hollande. Cependant, le joueur Français hésite encore face à une sortie en Manche, marquant par là une volonté agressive trop ouverte envers Edouard VII, qui vient de remplacer la reine Victoria ; il craint que George Lloyd ne se tourne indéfectiblement vers la Prusse. Qu'il se dise bien qu'une sortie directe en 1900 en Atlantique Moyen ne menace Liverpool qu'à trois coups et qu'il est de meilleure solution pour cette armée de Marseille coincée au Portugal à l'issue de l'automne qu'un convoi et surtout qu'une alliance Anglo-Allemande se brise bien vite face à Londres menacée.
La force de la sortie dans la Manche au premier tour n'est pas une conquête de territoire, la France en acquiert certes 2, peut-être 3, maximum qu'elle peut placer, non cette force est diplomatique ; elle provient de l'impossibilité pour Brest, vide, d'être attaquée au second tour. Cette impossibilité physique vaut tous les gages de bonne volonté des rusés amiraux Beatty et Jellicoe ; n'est-il pas ?...

1er tour :	Si	2e tour
BRE-MAN	LON-MAN	BRE - ATM ou BRE-PIC
	Si LON NRD	MAN X

2. Paris

Le Piémont forme un glacis protecteur qui dévoile, une campagne à l'avance, les intentions de nos amis Italiens. Ceux-ci habituellement occupés en de vaines querelles avec l'Empire Central sont en général peu enclins à lorgner vers Marseille : immobilisant deux unités, dont peut-être la flotte de Naples, leur seule certitude de conquérir un arsenal à Tunis, (une revendication milénaire sur Triestre), attire toute leur attention. Cependant, il y a peu de chemin entre Münich et Paris ; et la ligne Maginot ne sera « construite » qu'en 1927.
La Picardie semble souvent séduisante au débutant ; malheureusement, elle exige un soutien dans le secteur Manche pour s'emparer de la Belgique, ce secteur Manche étant par ailleurs bien fragile.
De plus, menacer Münich au second tour, avant « rééquilibrage », peut aider certaines négociations avec l'Angleterre ou l'Allemagne ; généralement, je négocie des deux côtés, afin de maximiser la probabilité d'aller en Belgique pendant que mes adversaires se croyant en un « round d'observation » ne se sont pas encore engagés. Quoiqu'il en soit, une sortie en Bourgogne crée une impossibilité « physique » pour le Prussien (et son casque à pointe) de défiler en automne 1900 sous l'Arc de Triomphe. S'il veut entrer en France, il doit renoncer au Danemark pour Berlin et à la Hollande pour Kiel. Cette politique ne débouche sur des résultats concrets qu'à la fin de 1901 ; le jeu ne vaut pas la chandelle. Voilà, pourquoi les armées de Paris voient leurs canons, tirés par les chevaux, se diriger bien difficilement par les chemins boueux vers Dijon. Ensuite, ma foi, la Marne, puis les Flandres, la course à la mer. C'est de l'Histoire !...

1er Tour	SI	
PAR-BOU	MUN-BOU	PAR ne reste pas à PAR
	Sinon	PAR-BEL éventuellement MUNICH ou MARSEILLE

3. Marseille

La mariée Espagnole est trop belle ! Il faut aller jusqu'au Portugal ; bien sûr, cela ne peut se faire qu'avec la bienveillance de l'Italie. Pour s'attirer cette bienveillance, une bonne alliance trompée dès le printemps 1900 est la meilleure des garanties, une alliance avec l'Autriche-Hongrie, je veux dire... Une promesse d'attaquer Rome en entrant, dès le premier tour, dans le Piémont permet souvent de voir une crise s'envenimer entre les éternels rivaux. Notez qu'une alliance Italo-Hongroise est généralement aussi catastrophique pour la France qu'une alliance Anglo-Allemande. Si une unité Italienne vient au Piémont, il reste néanmoins préférable de continuer sur le Portugal, quitte à la bloquer sur Marseille grâce à l'armée de Bourgogne.
Mais l'Italien n'acquiérera aucun arsenal, au pire il occupera un arsenal français interdisant d'y placer une unité à l'automne. Ruse de génie de l'Italien, hélas ruse trop classique ! La maximisation de l'espérance mathématique donne BOU-BEL et ESP-POR avec une campagne d'intox sur Marseille, la politique

de gain minimal certain que David Levy (*) nomme « mini-max » joue le retour sur Marseille. Mon conseil, essayez aussi objectivement que possible d'évaluer la probalité pour BOU-BEL, la multiplier par un facteur 2 (arsenal extérieur), y soustraire la probabilité que l'Italien aille à Marseille, évaluer de même multiplier par trois et regarder le résultat à deux fois !...

MAR-ESP ESP-POR

Dans ces évaluations, il faut tenir compte d'un facteur : c'est d'amoindrir la probabilité que les Allemands aillent en Belgique. Si, les brumes de Kiel, le Scharnhorst et le Gneisenau émergent vers la Hollande, les uniformes bleu horizon doivent bloquer leur avance en Belgique tant que les cuirassés Allemands ancreront, peut-être, au port d'Amsterdam ; mais partant, la France sera représentée à Bruxelles, et c'est une espérance privilégiée de gagner un troisième arsenal. A l'actif de cette possibilité, une négociation visant à « échanger » Münich contre la Belgique, une manière de faire face à l'Anglais. Expulser l'Italien de Marseille, peut aussi être une négociation par l'entremise d'une menace Allemande contre un avantage concédé à celle-ci, un soutien par exemple... Si, les marins Teutons préfèrent les Fjords aux moulins et aux tulipes, il y a gros à parier que les Anglais préfèreront de beaucoup acquérir un arsenal certain en Hollande et ainsi demeurer maîtres de la situation, en donnant la victoire selon leurs alliances, tel ou parti centriste entre deux majorités — plutôt que de maintenir un statu-quo stérile sur la Belgique. Un diplomate habile peut d'ailleurs le leur faire miroiter.

En résumé PAR-BOU, puis BOU-BEL en laissant Marseille, ville ouverte ; nos amis Hongrois s'empareront de Venise ce qui n'est qu'une piètre consolation... mais pas si bête que cela, car l'Italie ne saurait être au moulin français et au four hongrois... d'où un état de chose en rien irrémédiable et à coup sûr passager, nous le regrettons d'avance pour l'Italie.

**David Lévy, grand maître d'échecs, a parié , en 1974, 30.000 £ qu'aucun ordinateur ne le battrait aux échecs dans les cinq ans. Il a gagné mais n'a pas refait son pari.*

AU 1er TOUR LA FRANCE JOUE : PAR - BOU, MAR - ESP, BRE - MAN

Si au 1er tour :					
(1)	LON-MAN MUN-BOU VEN-PIE	contrée contrée 2 possibilités au 2e tour :			Alliance Franco-Hongroise révélée à l'Italie !
		(A) ESP - POR dégager PARIS (GAS ou PIC)	Gain mini 1 Unité Si PIE-MAR	Gain maxi 2 Unités	Fin 2e tour placer une flotte à Mar et / ou sinon A Paris
		(B) ESP - MAR faire PAR - BOU	Gain exact certain 1 Unité		placer une flotte à Brest BREST
		Nb : Esp. mathématique de (A)	Esp. mathématique de (B)		A + intox = meilleure stratégie !
(2)	MUN-BOU VEN-PIE	contrée même stratégie, jouer tout de suite l'alliance Anglaise pour avoir une unité en ESP et une en GAS (si solution (A) choisie) sans menace en BOU			
(3)	LON-MAN VEN-PIE	contrée menacer Munich jouer l'alliance Allemande ! 2 possibilités			
		(A) BOU - BEL	Gain mini 2 unités	Gain maxi 3 Unités	A L'automne libérer Brest intox sur Marseille
		(B) BOU - MAR	Gain exact certain 2 Unités		Fin 2e tour placer à BRE et PAR
		E (A) toujours supérieur à E (B)			
(4)	LON-MAN MUN-BOU	contrée contrée	Gain exact à 2 Unités		maintenir PAR-BOU pendant l'automne
(5)	VEN-PIE	Voir (3)			
	MU-BOU	contrée	Gain exact certain 2 unités		rejouer PAR - BOU au 2e tour et placer à BRE et MAR respectivement 1 flotte et 1 armée après.
	LON-MAN		Gain mini 2 Unités	Gain maxi 3 Unités	A l'automne : (Munich menacée) accords avec l'Allemagne sur la Belgique, avec la GB possible
		Les Gains sont ceux obtenus fin Automne 1900.			

Nouvelles du Monde-Actualités :

Sur l'exemple de la France, nous avons explicité notre processus de décision. Il va sans dire que désormais, nous ignorerons tout des déplacements français, il s'agit alors d'optimiser la conduite de chaque pays séparément sous incertitude. Nous pouvons rapporter ce problème à celui micro-économique d'un marché à 7 compétiteurs. « Brettons, join the Navy ! »

Printemps sur la Tamise :

LPL-YOR
LON-NRD
EDI-NVN

Automne 1900, fog. Le Yorkshire peut bloquer un Guillaume le Conquérant moderne désireux de remonter la Tamise *« along the river banks »*. Nous sommes en automne et le temps manque pour une excursion via Cardiff. Conséquence : on peut offrir la Manche à la France comme gage d'amitié sincère et durable, dans un grand élan de générosité. Se méfier néanmoins d'une possibilité pour la France d'entreprendre une action retardatrice de type Guérilla. Peut-être aurais-je la possibilité un jour de parler du « coup - Bruno », fixation de trois unités de ligne Anglaise par une flotte française en PGA, libérant Brest de surcroît en attendant le débarquement Turc ou allié.

Londres en Mer du Nord, cela signifie un choix particulièrement vaste : Hollande, Belgique, Danemark ou Norvège avec ou sans le soutien de la Mer de Norvège ou l'inverse. A noter, que lorsque l'Allemand va en Hollande, si Münich n'est pas en Ruhr et en l'absence de diplomatie « franche et honnête » (cas rarissime dont je fais abstraction) le processus de décision entre une attaque en Hollande et une attaque en Belgique est original. Les deux solutions sont équiprobables et de gain égal pour l'Angleterre, nous suivrons Edgar A. Poe qui nous conseille de tirer à pile ou face, seul hasard objectif !... Sauf accord avec la Russie NVN-NGE présente le même défaut. Si, la Norvège va en Suède ma foi « tout est bien » disait Xénon, sage Stoïcien que l'Empereur avait fait jeter en un cul de basse fosse. Si, la Norvège reste sur place, le coup est stérile.

L'Angleterre peut donc décider de sa stratégie en automne 1900, selon les renseignements du printemps.

Dans trois mois, nous achèverons cette revue des « entrées ». Tous les pays ne sont pas comme l'Angleterre et la France, déterminés au départ : je n'en donnerai qu'un exemple, l'Italie ; d'autres ont intérêt à « négocier » dès le départ, comme la Hongrie. Cependant, lorsque nous avons une connaissance certaine, il est évident de la jouer, si elle est probabiliste, avec intérêt réciproque, il y a toujours intérêt à la négociation, même si l'intérêt est dissymétrique, pourvu qu'il demeure certain, la probabilité venant de l'ignorance de l'action de l'allié. Si le doute ne peut être levé, la probabilité atteste d'un défaut de notre connaissance (cf Descartes) et alors, il y a aussi intérêt à négocier, mais pas forcément à être honnête : renverser cette analyse permet de se faire une idée des alliances qui vous sont proposées... Posez-vous la question « qu'est-ce qu'il y gagne » avant de vous dire « qu'est-ce que j'y gagne », après, la tentation est trop forte !

J'espère que ces lignes vous seront d'une quelque utilité, ou à défaut, que cette approche vous aura intéressé, car on ne joue pas à « Diplomacy » en paroles, on joue en déplaçant des pièces, et si on veut optimiser ses gains, par la négociation, il faut avoir une idée très exacte de l'éventail des possibilités après le coup joué. En un mot : connaissez vos risques, et donnez-vous les moyens de votre diplomatie... □

Michel Brivot

Réponses Allemandes	1er TOUR ANGLAIS : LPL - YOR LON - NRD EDI - NVN	Gain Mini	Gain Maxi	
KIE - HOL MUN - RUH BER - KIE	rechercher, sans illusion, l'alliance française contre Munich, si elle est formelle tirer au hasard entre BEL et HOL. Sinon NRD SNVN - NGE ou l'inverse	0 0	2 Unités 1	Si NGE attaque le soutien peu probable si NRD SNVN
Soit KIE - HOL Soit MUN - RUH et BER - KIE	Tirer au hasard entre BEL et HOL ou encore parlementer	0	2	
KIE - DAN et BER - KIE	obtenir le soutien Allemand pour prendre la Belgique contre les Français ou le soutien français en Manche contre les Allemands, ou les 2	0	2	
KIE - DAN	jouer NVN - NGE bien sûr, et NRD - HOL	1	2	
	Ou se contenter d'un arsenal certain et ramener la flotte de NVN en NRD (point stratégique)	1	1	
Nous voyons déjà que l'expansion Anglaise est plus lente que l'expansion Française, ce manque devra être rééquilibré par des alliances.				

FLEURUS

le bapteme du feu de l'armée de Sambre et Meuse

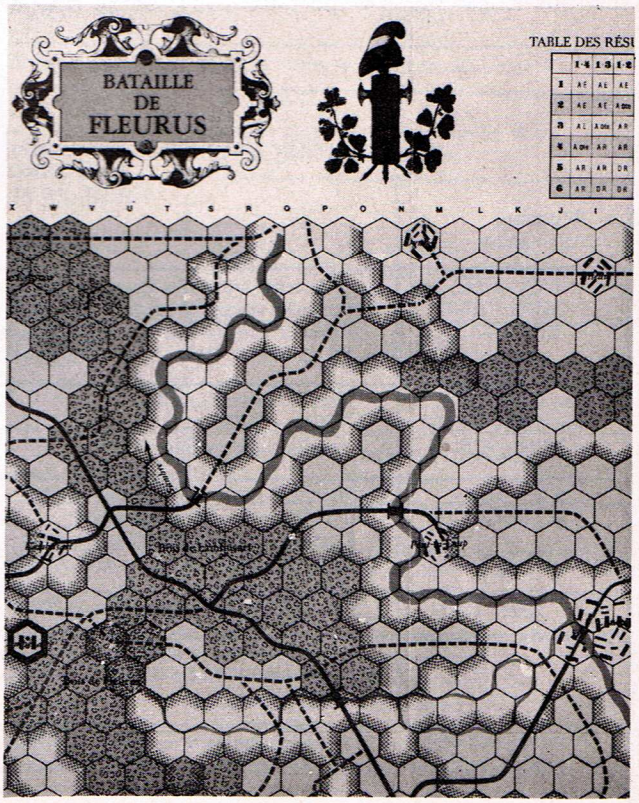
La bataille de Fleurus 8 Messidor An II (26 juin 1794)

— Conception : Jean-Jacques Petit
— Fabricant : Jeux Descartes, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Près de 100 000 Hollando-Autrichiens, et 90 000 Français issus de l'amalgame ancienne monarchie et nouveau réquisitionnaire, une époque « inexploitée », le tout sur un terrain très étendu, ouvert à des stratégies intéressantes (une bataille capitale pour les deux armées)... et tous les éléments d'un wargame est en place. Jean-Jacques Petit, jeune auteur, s'appuyant sur une documentation sérieuse, réalise ainsi son premier jeu de guerre.
La carte (90 × 63) représente la région de Fleurus délimitée au nord par Ligny et au sud par Charleroi, une grille hexagonale est surimprimée, chaque hexagone représentant 500 m de terrain, 1 point de combat 500 hommes environ. Se jouant sur 16 tours (2 tours de nuit représentant 2 heures de temps réel et 14 tours de jour, 1 heure de temps réel), ce jeu a une durée classique de 2 heures et demi et non 10 h (!) comme le mentionne certainement par erreur l'éditeur.
Si le jeu dans son ensemble m'a plu, certains défauts dus à la réalisation sont vite apparus.

Le conditionnement en pochette, dont la seule qualité est de faciliter la vente par correspondance et d'être peu onéreux à l'achat, mais à l'utilisation peu pratique pour le rangement et la conservation des pions.

La carte est agréable et bien dessinée, mais à mon avis le plus gros défaut matériel est les pions. Ils sont



très difficiles à découper avec un cutter comme avec des ciseaux ; de plus ils sont trop fins, ce qui rend la manipulation difficile. J'espère que Jeux Descartes,

dans ses prochaines éditions, saura palier ces défauts. Il suffit de prendre modèle sur les jeux édités par la Maison E.D.I. — A.R. de Bruxelles ou International Team...

les règles

La tradition est respectée, on retrouve la séquence classique de mouvement et de combat.
L'empilement est interdit, sauf en ce qui concerne les généraux, et le combat est obligatoire lorsqu'on est dans une zone de contrôle ennemie.
L'artillerie peut bombarder à deux hexagones de distance avec son potentiel plein et à trois hexagones avec un potentiel de moitié, une position élevée permet d'augmenter la portée d'un hexagone. La ligne de tir de l'artillerie est bloquée par les forêts, les villes et villages, les châteaux et dans certaines conditions les lignes de crêtes.
La démoralisation intervient à partir d'un seuil de perte, et, a comme effet de diminuer d'un point le résultat donné par le dé, et d'interdire l'avance après le combat.
Voilà pour la tradition.
La marche forcée, les chefs Français qui stimulent l'ardeur au combat de leur troupe, lorsqu'ils sont empilés, sont des règles complémentaires qui donnent un peu plus de réalisme historique.
Un résultat intermédiaire entre le recul et l'élimination, la « déroute » met un peu de piment à l'issu des combats. L'unité en déroute recule de 2 cases et perd la moitié de son potentiel combat, de plus, elle peut être réorganisée si, ne se trouvant pas dans une zone de contrôle, un jet de dé lui est favorable.
Ce qui est original ce sont les troupes fraîches, les unités n'ayant pas combattu peuvent, après le 9e tour, décaler le rapport des forces en leur faveur, d'une colonne. Un pion représentant la Grande Redoute, au début française, peut être changé et devenir Autrichien si cette case est prise. Et surtout l'aérostat « l'entreprenant » qui peut, sous conditions, augmenter la mobilité des troupes françaises.
Pour conclure ce chapitre règles, une lecture attentive suffit pour assimiler le déroulement de la partie. De nombreux exemples, bien illustrés, permettent au débutant de comprendre les mécanismes fondamentaux du jeu de guerre.

la partie

A mon avis, un des gros avantages de la simulation de la bataille de Fleurus est la grande variété de développement des opérations qu'il offre aux joueurs. En effet, si le but est pour le joueur Autrichien de rejeter les Français, sur la rive droite de la Sambre, les moyens d'y arriver ou d'y résister pour le joueur Français sont très variés.
La position de départ historique presque en demi-cercle au nord de Charleroi avec de nombreux points d'appui pour la défense, permet d'organiser plusieurs lignes de résistance. Les points d'appui sont tous trouvés avec les nombreux villages et surtout les fameuses fermes fortifiées de cette région, que Napoléon trouvera sur son chemin en juin 1815, à 10 jours près 21 ans plus tard...
L'utilisation après le 9e tour des troupes fraîches rend très importante la constitution de réserve. Engager ses « troupes fraîches » au moment opportun pour casser une ligne de défenses, ou mener un contre attaque, est une des clés du jeu.
En conclusion, Fleurus intéressera les joueurs de wargame qui veulent évoluer après avoir débuté avec les jeux simples comme *Austerlizt* de Defieux. Ils trouveront un très bon wargame et surtout des règles originales.
Un véritable historique (et non un petit résumé de quelques lignes) nous met dans le contexte de cette journée, les enjeux sont clairement définis, et, une option nous donne la possibilité de suivre le plan d'attaque du Prince de Combourg.
Un grand merci à Jean-Jacques Petit d'avoir puisé dans cette époque si riche en événements... et d'avoir eu l'originalité de ne pas faire un nouveau « Waterloo », mais de nous avoir fait revivre cette journée qui fut la première victoire de l'armée de Sambre et Meuse. □

Henri Grégoire

Je signalerai une petite erreur d'impression dans le livret p. 17, les unités hollandaises colonnes en bleu sont en réalité jaune.

JOUEZ LES CLUBS !

Un club, c'est le meilleur moyen de faire vivre les jeux de simulation autour de vous et la Fédération peut vous y aider. D'une part, en vous mettant en contact avec les amateurs de votre région et en vous ouvrant les colonnes de la revue ; d'autre part, en vous faisant profiter de l'expérience de ceux qui ont déjà pris leur hobby en main. N'hésitez pas à nous contacter ! Et, si votre club existe déjà, donnez-lui de l'air et faites circuler votre ludophilie, en découpant le bon ci-après et en l'envoyant à la F.F.J.S.S.T. 150, Av. d'Italie - 75013 PARIS.

BULLETIN D'ADHESION

Nom de l'association : _____

Siège social : _____

Nom et adresse du président : _____

_____

Date de création (ou de dépot des statuts) : _____

Enregistrée à la préfecture de _____

Sous le numéro : _____

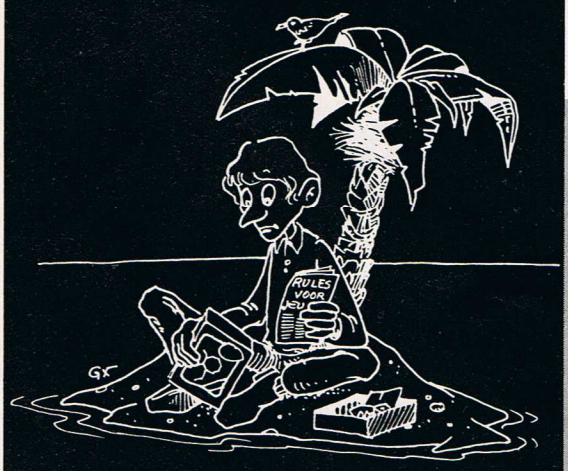
Nombre de membres : _____

Montant de la cotisation annuelle : 10 F par membre de l'Association adhérente soit pour _____ membres adhérents : _____ F.

Fait à : _____ Le _____

Signature du président :

ÇA SE JOUE A COMBIEN ?



FEDERATION FRANCAISE DES JEUX DE SIMULATION STRATEGIQUES ET TACTIQUES
(FFJSST) 150, avenue d'Italie - 75013 Paris

Vous êtes passionné de jeux de simulation et de diplomacy, mais vous ne trouvez pas d'adversaires. Ne soyez plus isolé : devenez membre de la FFJSST, la fédération vous mettra en rapport avec des joueurs de votre niveau et des clubs de votre région. De plus vous recevrez régulièrement la revue de la fédération : **CASUS BELLI** qui vous tiendra informé des différentes activités organisées par les clubs ou la fédération ainsi que de l'évolution internationale du jeu de guerre. Chaque année la fédération organisera un tournoi national de jeux stratégiques et tactiques, des manifestations et une convention, auxquels les membres de la FFJSST pourront participer gratuitement.

De plus, les membres de la fédération bénéficient sur présentation de leurs cartes d'adhérent, des réductions dans différents magasins.

Bon à adresser à la FFJSST, 150, avenue d'Italie - 75013 Paris

Je désire adhérer à la FFJSST et bénéficier de ses avantages et m'engage à verser la somme de 90 F, prix de la cotisation annuelle à l'ordre de la FFJSST.

par mandat-lettre, chèque postal, chèque bancaire.

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

_____

CODE POSTAL _____ signature obligatoire :

NOUVELLES DU FRONT

Jouer par correspondance, très pratiqué par les joueurs de Diplomacy, est une solution tout aussi intéressante, pour pratiquer certains wargames d'une manière nouvelle.
La formule tendant à se répandre et stagnant malgré tout, faute de contact et d'organisation, la Fédération envisage de créer un « Club Correspondance » pour justement créer ces liens. Cependant, la structure d'un tel Club dépendra beaucoup du nombre et de la répartition géographique des personnes... Aussi, si vous êtes intéressé par ce club, faites nous connaître vos désirs ; écrivez-nous rapidement et nombreux. Peut-être, d'ici peu, ce nouveau Club pourra entrer en activité et vous donner la possibilité de rencontrer de nouveaux adversaires par affrontement postal !

Le Club de FER DE LANCE (affilié à la F.F.J.S.S.T.) 55-59, bld Sérurier 75019 PARIS / Tél. 240.28.90 :
Recherche une demi-douzaine de généraux confirmés (sérieuses références exigées) pour se plonger durant plusieurs soirées dans l'enfer de la campagne de NORMANDIE (6 juin 1944 - 31 août 1944).
Aucune connaissance préalable des règles n'est nécessaire.

En vue d'une thèse intitulée « Jeux de Stratégie et de Tactiques Historiques — historique, topologie et perspectives », Georges OSTERMAN, de l'Université de Montpellier, travaillant pour le Centre d'Histoire Militaire, E.R.A. du CNRS, cherche tout document ou renseignement pouvant l'aider à reconstituer la généalogie complexe du wargame. Pour tout contact :
Georges OSTERMAN
Prés des Verdaux
84370 BEDARRIDES
TEL. : (16)(90) 33.19.47

1er Championnat de France de Wargames : ce sont Benoit Pigé, Thierry Perrier et Claude Renaud qui, dans l'ordre, se sont appropriés les trois premières places de cette rencontre dont les résultats ont déjà été publiés et commentés dans JEUX et STRATEGIE N° 7.
Une première qui dépassa les espérances et dont l'expérience profitera aux organisateurs comme aux joueurs pour... le deuxième épisode !..

Un nouveau club de jeux vient de s'ouvrir **à Reims.**
Affilié à la FFJSST (Fédération Française des Jeux de Simulations Stratégiques et Tactiques), il se consacrera à tous jeux (wargames, Diplomacy, go, échecs, jeux de simulation, etc.), mais sera principalement axé sur « Donjons et Dragons», dont les deux organisateurs (de vos menus plaisirs, et surtout de vos longues nuits d'effroi) sont d'acharnés pratiquants.
Quiconque lisant ceci, se doit de prendre contact (un « charm person » vous est d'ailleurs lancé) avec :
soit Fabrice Sarelli
soit Claude Cohen
60, groupe Eisenhower (Croix Rouge)
51100 REIMS.
Ils vous attendent de pied ferme, soyez nombreux !

DERNIÈRE MINUTE
Le N° 1 de CASUS BELLI vient d'être réimprimé.
(introduction à diplomacy, donjons et dragons, wargames).
De nouveau disponible au journal ou par correspondance 10 F franco de port par chèque ou mandat à l'ordre de Casus Belli.
Les abonnés qui n'ont pas été servis le recevront donc avec le N° 3.

CLUB Jeux DESCARTES

LE PREMIER SPECIALISTE DES JEUX DE REFLEXION

CASSE-TETE - DEDUCTION - DEXTERITE - ELECTRONIQUES
STRATEGIE - TACTIQUE - THEMATIQUES - WARGAMES

50 WARGAMES FRANÇAIS ET ETRANGERS à votre disposition.

DEMANDEZ-LES
DANS L'UN DE NOS 48 RELAIS-BOUTIQUES

ALLIER
VICHY 03200
AU KHEDIVE
36 rue Georges Clemenceau
AUBE
TROYES 10000
LE LUDOMANE
18 place Jean de Mauroy
AUDE
CARCASSONNE 11000
AU PERE NOEL
57 rue Georges Clemenceau
BOUCHES-DU-RHONE
MARSEILLE 13001
AU VALET DE CARREAU
6 rue du Jeune Anacharsis
CALVADOS
CAEN 14000
LE FOU DU ROI
100 rue Saint Pierre
CHARENTES-MARITIMES
LA ROCHELLE 17000
SACI PRESSE
Cité Commerciale
Rue de Suède
SAINTES 17100
LE HOBBY
Résidence Saint Pierre
Quai République
COTE-D'OR
DIJON 21000
REFLEXION
19 rue de la Chaudronnerie
COTES-DU-NORD
SAINT-BRIEUC 22000
LE STRATEGE
5 rue Houvenague
GARD
NIMES 30000
BAZAR
DE L'HOTEL DE VILLE
Rue de l'Aspic
GARONNE (HAUTE)
TOULOUSE 31400
RELAIS JEUX DESCARTES
1 passage Saint Jérôme
Centre Commer. St Georges
14-16 rue Fonvielle
GIRONDE
BORDEAUX 33000
JOKER D'AS
7 rue Maucoudina
HERAULT
MONTPELLIER 34000
LE MINOTAURE
1 rue du Bras de Fer
INDRE-ET-LOIRE
TOURS 37000
POKER D'AS
6 place de la Résistance
ISERE
GRENOBLE 38000
LE DAMIER
25 bis cours Berriat
LOIRE-ATLANTIQUE
SAINT-NAZAIRE 44600
MULTILUD
16 rue de la Paix
LOIRET
ORLEANS 45000
EUREKA
Galerie du Châtelet
MAINE-ET-LOIRE
ANGERS 49000
LA BOUTIQUE LUDIQUE
12 rue Bressigny
MARNE
REIMS 51100
MICHAUD JUNIORS
2 rue du Cadran Saint Pierre
MEURTHE-ET-MOSELLE
NANCY 54000
JEUX JOHN
7 rue Stanislas
MORBIHAN
LORIENT 56100
LOISIRS 2000
25 rue des Fontaines
VANNES 56003
LIRE ET ECRIRE
22 rue du Mené
MOSELLE
METZ 57000
TOP JOYS
1 av. Ney - Parking souter
NIEVRE
NEVERS 58000
LES TEMPS MODERNES
45 rue Saint Martin
NORD
LILLE 59002
LE FURET DU NORD
15 pl. du Général de Gaulle
OISE
CREIL 60100
AU LUTIN BLEU
8 avenue Jules Uhry
ORNE
BAGNOLES-DE-L'ORNE
61400
LA MAISON DE LA PRESSE
4 bis rue du Pr P. Poulain
PUY-DE-DOME
CHAMALIERES 63400
PIROUETTE
Carrefour Europe
Avenue de Royat
CLERMONT-FERRAND
63000
LA FARANDOLE
14 bis place Gaillard
PYRENEES-ORIENTALES
PERPIGNAN 66000
LE HALL DE LA PRESSE
51 av. du Général de Gaulle
RHIN (BAS)
STRASBOURG 67000
ALSATION UNION
31 place de la Cathédrale
RHIN (HAUT)
COLMAR 68000
ALSATIA UNION
28 rue des Têtes
MULHOUSE 68100
ALSATIA UNION
4 place de la Réunion
RHONE
LYON 69002
JEUX DESCARTES
13 rue des Remparts d'Ainay
LYON 69008
MON PLAISIR JEUX
Relais JEUX DESCARTES
4 place Amboise Courtois
SARTHE
LE MANS 72000
JEUX ET LOISIRS
29-31 rue Gambetta
SEINE
PARIS 75005
BOUTIQUE PILOTE
40 rue des Ecoles
PARIS 75001
LA LIBRAIRIE DES VOYAGES
24 rue Molière
PARIS 75008
AU NAIN BLEU
406-410 rue Saint Honoré
SEINE-MARITIME
ROUEN 76000
ECHEC ET MAT
9 rue Rollon
Angle rue Ecuyère
VAUCLUSE
AVIGNON 84000
LA DAME DE TREFLE
19 bis rue Petite Fusterie
VENDEE
LA ROCHE-SUR-YON 85000
AMBIANCE
Centre Commerc. les Halles
18 rue de la Poissonnerie
VIENNE
POITIERS 86000
OUEST LOISIRS
89 promenade des Cours
VIENNE (HAUTE)
LIMOGES 87000
LIBRAIRIE DU CONSULAT
27 rue du Consulat
TERRITOIRE DE BELFORT
BELFORT 90000
ALSATIA UNION
1 place Corbis
SUISSE
NEUCHATEL 2004
QUINTET
Fausses Brayes, 1
TARN
ALBI 81000
Relais JEUX DESCARTES
5 rue des Foissants

P.S. : 20 autres Relais-boutiques seront à votre disposition dans le courant de l'année.

BON POUR UN CATALOGUE GRATUIT
CLUB JEUX DESCARTES

Le catalogue Jeux Descartes est vraiment unique en son genre, au fil des pages vous découvrirez plus de **250 jeux expliqués en détail** : matériel proposé, but et règle du jeu, durée moyenne des parties, nombre de joueurs, complexité et commentaire. Et si vous décidez de devenir membre du club Jeux Descartes, vous allez bénéficier en plus d'une **remise permanente et immédiate de 10%.**

Nom :
Prénom :
N° rue
Code postal - Ville .....

● Si vous ne pouvez pas vous rendre dans l'un de nos relais, postez ce bon à JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS. Nous vous adresserons le catalogue contre 3 timbres à 1,40 F.

7.03.81.4.18

JEUX DESCARTES vous propose, en exclusivité

DEUX WARGAMES FRANÇAIS

L'UNE DES PREMIERES BATAILLES DE LA REPUBLIQUE

Simulation de la bataille de Fleurus opposant les forces de la jeune république française contre celles des coalisés qui voulaient remettre la monarchie au pouvoir (8 messidor - an II). Un très bon wargame, accessible à tous et comportant des innovations intéressantes.
MATERIEL : 1 carte de terrain - 1 livret de règles - 1 planche de pions.
DUREE : environ 2 heures - 2 à 4 joueurs.

Facile — Complexe
1 2 3 4 5 6 ■ 8 9 10

LA DERNIERE BATAILLE DE LA GUERRE D'INDOCHINE

L'ultime bataille de la guerre d'Indochine ; les forces françaises sont encerclées par l'armée Viet-Minh. L'issue du combat nous sera néfaste. Ce wargame nous replace pratiquement dans les conditions réelles de la bataille. Pourrez-vous changer le cours de l'histoire ?
Un jeu bien équilibré, accessible à tous.
MATERIEL : 1 carte - 1 fascicule de règles - 2 planches de pions.
Nombre de coups : jusqu'à 28.
DUREE : 2 h 30 - 2 joueurs.

Facile — Complexe
1 2 3 4 5 ■ 7 8 9 10

Profitez dès aujourd'hui de cette **offre exceptionnelle** pour découvrir sans aucun engagement de votre part le Club Jeux Descartes et ses multiples avantages...

LES AVANTAGES ET CONDITIONS DE L'ADHESION AU CLUB JEUX DESCARTES

- Pas de droit d'inscription ni de cotisation.
- Recevoir chaque trimestre, GRATUITEMENT, un magnifique CATALOGUE EN COULEUR présentant plus de 200 JEUX DE REFLEXION sélectionnés dans le monde entier, la plupart inédits en France.
- Bénéficier IMMEDIATEMENT ET EN PERMANENCE D'UNE REMISE DE 10%.
- En contrepartie nous vous demandons simplement de faire UN ACHAT PAR TRIMESTRE, par correspondance ou en Relais-Boutiques (50 en France aujourd'hui).
- Votre adhésion valable un an est renouvelée par tacite reconduction, sauf préavis écrit de deux mois.
- Après examen de votre premier catalogue vous avez la possibilité d'annuler votre adhésion en retournant, dans les huit jours, votre carte personnelle.

CLUB Jeux DESCARTES

5, RUE DE LA BAUME, 75008 PARIS

LE PREMIER SPECIALISTE DES JEUX DE REFLEXION

BON POUR UNE ADHESION GRATUITE AU CLUB JEUX DESCARTES
à renvoyer dès aujourd'hui au Club Jeux Descartes - 5, rue de la Baume, 75008 PARIS

● **Je soussigné** ☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle
NOM ..... PRENOM .....
N° ..... RUE .....
Code Postal |_|_|_|_|_| VILLE .....

☐ **ACHAT AVEC REDUCTION PERMANENTE DE 10% ET ADHESION GRATUITE AU CLUB.**

● **Déclare avoir pris connaissance des conditions d'adhésion ci-dessus et désire bénéticier immédiatement de tous les avantages du Club Jeux Descartes.**
Ci-joint mon règlement de :
☐ 81,10 F pour FLEURUS ☐ 63,10 F pour DIEN BIEN PHU
☐ 134,20 F pour les 2 Wargames (remise déduite, port 10 F inclus) à l'ordre de JEUX DESCARTES, pour l'achat du ou des jeux présentés ci-dessus.
DATE : ..... SIGNATURE : .....
(précédé de lu et approuvé)

☐ **ACHAT SANS ADHESION AU CLUB ET SANS REDUCTION.**

● **Ne souhaite pas adhérer au Club Jeux Descartes aujourd'hui, et commande uniquement le jeu présenté ci-dessus.**
Ci-joint mon règlement de :
☐ 89,00 F pour FLEURUS ☐ 69,00 F pour DIEN BIEN PHU
☐ 148,00 F pour les 2 wargames (pas de remise, port 10 F inclus) à l'ordre de JEUX DESCARTES, pour l'achat des jeux présentés ci-dessus.

Offre uniquement réservée à la France Métropolitaine, et dans la limite du stock disponible.

7.03.81.4.19